Criado e elaborado pelos usuários do fórum eletrônico da Jambô Editora

é uma criação de :
J. M. Trevisan, Marcelo Cassaro e Rogério Saladino.

O Projeto Aliança Negra foi idealizado, produzido e desenvolvido para D20 por:
Hinomura Hiken; Shiki; Fenris; Derek; Louiedx2; Necromancer Ignaltus; Tiago Oriebir; Vatek, o escriba; Aiken "Mad Max" Frost; Yoh; Shido Vicious e Julioz; e mais todos aqueles outros membros do fórum da Jambô Editora, que palpitaram e/ou demonstraram seu apoio ao projeto. Valeu pessoal!

O Projeto Aliança Negra - *Versão 3D&T* foi idealizado, produzido e desenvolvido para 3D&T Alpha por:
Armageddon; Pinguim; Tiago Oriebir; Vill; Kabal32; Drougnug; Archelas; Tushin; Lih; BURP; Risada e Necromancer Ignaltus; E claro, desta vez também houve o pessoal que ajudou palpitando e/ou prestanto apoio ao projeto. Valeu de novo!

Agradecemos também a "patoaquipatoacola" e a André Vazzios por cederem a imagem para a capa do netbook.

Projeto Aliança Negra - *Versão 3D&T*

Arte:
André Vazzios, Daniel HDR, Eduardo Cardenas, Emanuel Braga, Érica Awano, Fellip3, Hinomura Hiken, Ig Barros, Shido Vicious e Tiago Oriebir.

Capa:
André Vazzios, Shido Vicious e Tiago Oriebir.

Projética e Diagramação:
Tiago Oriebir.

Revisão:
Derek, Salomão "Tek", Tiago Oriebir e Vatek, o escriba.

Introdução

Amores Improváveis

Duas figuras corriam na noite de mãos dadas. Os pés rasgados chapinhavam na lama barulhentos e lodosos, enquanto o homem guiava a mulher às pressas pela floresta banhada pela chuva torrencial. Havia medo e amor em suas feições. O homem era Rhin, um soldado hobgoblin treinado e pronto para eliminar quaisquer inimigos que fossem necessários para a ascenção de seu povo, porém naquela fatídica noite as circunstâncias haviam mudado da água para o hidromel. Naquele momento ele mataria apenas os de sua raça, os malditos que perseguiam sua amada e a ele. A mulher humana que o acompanhava era Okinassa, escrava de pele de milho e ancila da Aliança Negra desde que nascera. Párias.

A maior parte dos mantimentos da viagem já havia sido descartada para deixá-los mais velozes. Okinassa o abraçava agarrada ao peito por meio do suor que exalavam, suor de paixão e terror. Agora havia apenas um embrulho com pães e frutas no cinto do hobgoblin, enquanto a escrava nas mãos carregava um amuleto de

família para abençoar a fuga; Rhin transportava um saco nas costas que continha toda uma parafernália de guerra que não seria usada naquela noite se os deuses quisessem, pois evitara naquele anoitecer não derramar sangue sob os tristes olhos da amada. Pretendia proteger sua família mesmo que isso valesse sua porca vida goblinóide, e valeria: não existiam prisioneiros hobgoblins em Lamnor; se um hobgoblin fizera algo suficientemente ruim para ser trancafiado por seus iguais, não merecia estar respirando.

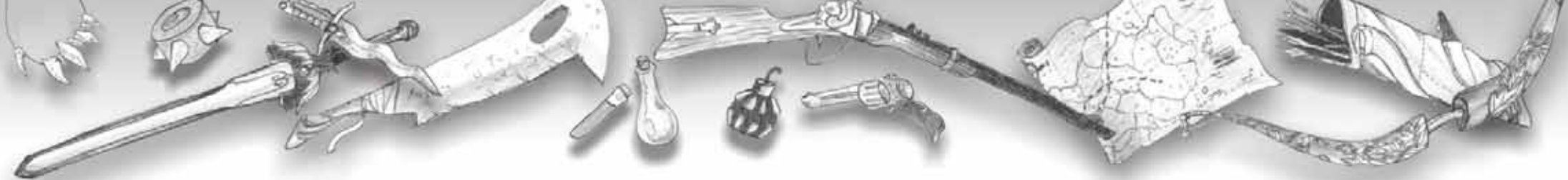
A água escorria mais veloz, assim como o tempo.

***

Rhin olhava para trás buscando a posição de seus algozes, contudo não enxergava nada no breu do lusco-fusco. Talvez Ragnar houvesse deixado a noite mais inebriante para que ele não fugisse da morte que servira desde o nascimento... E era isso, o castigo divino, que voejava como um corvo de asas de fogo pela mente do soldado. Ouvia comentários malfazejos dos que o caçavam a sua volta, sobre como violentariam a mulher, ou da forma que sacrificariam o exilado para o Deus da Morte. Sorte que Okinassa não conhecia a língua dos hobgoblins, pois se ouvisse já estaria pedindo que os deuses a levassem.

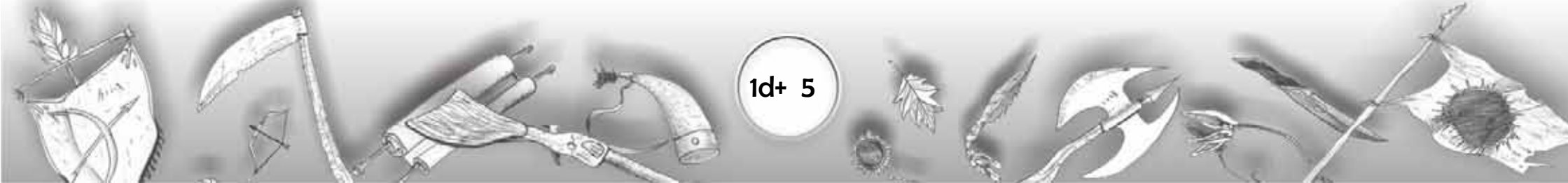
Okinassa agora não sentia dor, todos os seus membros queimavam pelo esforço da corrida, urrando por descanso. A cabeleira crespa se misturava ao suor e lágrimas que lhe cobriam a face; sentia apenas a força do aperto da mão de Rhin que não fraquejara por um instante desde o início, e que lhe confortava com estórias sobre o futuro do casal, de como ele treinaria o seu filho e da fazenda que teriam em Arton-norte. Mesmo que o amasse por toda a amabilidade e generosidade que ele possuía debaixo daquela face bestial, Oki começava a duvidar se conseguiriam chegar ao rio Ortista. Ao chegarem lá, e se chegassem, seria impossível de serem farejados pelos lobos que já o perseguiam por duas horas de sangue e tensão. Mas tentava esquecer tudo aquilo, pois, mesmo naquela escuridão, estava com a única pessoa que amara por toda sua vida. Estava grata aos deuses.

Era uma boa hora para morrer.

***

A humana via no caule das árvores faces de pesadelo e rostos deformados que gargalhavam do sofrimento dos dois. Os troncos pareciam dizer amaldiçoá-los, destruir suas esperanças, matar todo e qualquer sentimento que carregavam.

— As árvores estão falando, Rhin! São monstros! — a mulher se agarrou mais fortemente ao peitoral do guerreiro, com olhos inchados. O hobgoblin tentara disfarçar, mas ficara ruborizado com a humana tão frágil entrelaçada no seu corpo. Os pensamentos voaram para algum lugar desconhecido, mas logo voltaram para dar voz a uma resposta:

— É ilusão! São os hobgoblins que utilizam magia. Nós vamos conseguir, não importa se eles colocarem um dragão ilusório na nossa frente, ou até o próprio Ragnar. Eu os mato, e nós seguimos o caminho.

Okinassa sorriu de soslaio, feliz por estar ao lado de um homem valoroso. Rhin. Aquele nome era uma doce cicatriz em sua alma. A mulher tropeçou

num galho camuflado na relva, o pé em carne viva. O embrulho com alimentos caiu. Ela enfiou os dedos na terra, tentando recolher o pouco que ainda estava comestível. Rhin praguejou. Haviam perdido muito tempo. Os lobos já davam sorrisos cheios de dentes, felizes ao encontrar as primeiras manchas de sangue na grama.

Ele a observou vulnerável no chão, as gotas de água escorrendo, o corpo tremendo em cada centímetro de pele e carne. Pobre mulher. Ele não a merecia. Ofereceu a mão para a amada, ela agarrou o braço de músculos vermelhos em busca de apoio. Quando viu o primeiro naco de carne goblinóide entrecortar as moitas próximas, largou todo e qualquer peso adjacente. Só Okinassa importava. Deixou a armadura e a mochila para a areia movediça, e teve novamente a bela condenada em seus braços... Que ele morresse naquele momento, pois era o artoniano mais feliz do mundo. Oki entrelaçava seus braços no pescoço do amado com a força que restara. Um vento doce assoviou pela floresta, remexendo as plantas. De repente, os deuses pareciam estar assistindo a cena com apreensão.

— Okinassa, confie em mim, tudo acabará em paz. — ele sentira o cansaço da moça que não conseguira pronunciar uma única palavra, mas vira no fundo dos orbes da mulher que mais amara no mundo ela concordar. — Falta muito pouco agora, meu amor...
Rhin duvidava disso na verdade. Se ao menos conseguisse manter Okinassa em segurança ele já se sentiria realizado. Oki lhe contou que após essa vida haveria outra, no lugar aonde os deuses moram. Disse que o deus que possui mais afinidade com você o convida a viver em sua morada infinita. Rhin considerava viver em paz com Okinassa num reino calmo e pacífico onde nunca mais precisasse esconder seus verdadeiros sentimentos por ela, ou brandir uma espada para derramar sangue. Mas temia que Ragnar o condenasse a uma eternidade de sofrimento por seus atos.

Por isso fugia.

***

Houve silêncio em um certo momento. O bravo hobgoblin sabia que os soldados jamais desistiriam de caçá-lo, entretanto naquele segundo sentiu uma fagulha de esperança, como a que via nos olhos de Okinassa quase sempre. O silêncio era quebrado apenas pelo farfalhar das pernas dele, que cortavam a grama alta. Saltava galhos e escorregava em barrancos lodosos, todavia um sorriso estampou-se ao longe graças ao confortante som do Ortista. Conseguiriam chegar ao rio, seguros, então. Com fôlego renovado, corria com mais força, ignorando os músculos que abrasavam de maneira torrencial. A paz estava a trezentos metros...

Mas os deuses que os viam naquele momento eram cruéis.

Ouviu então o assovio de uma flecha. Havia sido atingido no braço esquerdo, e o primeiro urro de dor naquela noite ardeu. Achou que provavelmente conhecia o arqueiro, uma vez que este mirou em seu braço-de-combate, e raramente para um hobgoblin esse era o braço hábil. O tiro fora perfeito e esguichou uma listra de sangue limpa e bela; chegara a atravessar o músculo contraído e despontara do outro lado. Não conseguiu manter o peso da aflita Okinassa, e caiu.

Por um momento tudo havia acabado.

Rolou para o lado tentando não berrar de dor, se concentrando na procura da espada que devia estar num perímetro pequeno e próximo. Mordia o lábio inferior com os caninos pontiagudos. Para o inferno! A felicidade parecia estar a um passo, quando o chão sumiu e se viram caindo num abismo de crueldade. Okinassa tentava colocá-lo de pé, gemendo preces a algum deus, mesmo sem forças. Contudo Rhin sabia que era tarde: os lobos e os algozes estavam muito próximos, provavelmente na frente do casal; soube pela flechada. Não era possível atirar tão perfeitamente a uma distância tão longa e, espantosamente, a flecha entrara de cima para baixo, portanto o arqueiro devia estar agarrado num galho de uma árvore próxima. Um risinho sujo de vitória ecoou pela floresta.

Pôs-se de pé com a espada em punho na mão direita e procurou um oponente próximo. Foi o minuto mais longo de sua vida; ouvia risos silenciosos e palavras sussurradas. Okinassa não ficava quieta também, beijando levemente o pescoço do amado; apenas abraçava o braço esquerdo de seu querido Rhin e entrelaçava seus dedos nos da mão morta do hobgoblin.

Ambos conheciam seu destino.
E ele não era bom.

Um hobgoblin com cara de veterano saiu das sombras de arma em punho, com uma face assustadoramente desgostosa:

— Rhin, seu tolo... Como achou que escaparia de nós, filho? Você desonrou toda a raça desertando por essa maldita rameira humana. Poderia tê-la todos os dias de sua vida para o que quiser, por que filho? Por que desistiu de tudo por uma maldita escrava? – Do lusco-fusco inebriante surgiram mais hobgoblins sedentos. Rhin não contou quantos eram; não fazia diferença naquele momento. A morte era a única coisa que parecia os cobrir.

Rhin não respondeu a pergunta de seu pai. Concentrava-se apenas numa coisa agora: Okinassa e sua segurança.

A jovem humana não se sentia tão assustada agora: morreria ao lado de seu único amor, uma união muito improvável, por sinal. Apaixonou-se pelo seu carnífice e agora se sentia culpada. Os dois se amavam. Marah sorria e chorava pelos dois. Ragnar só queria que morressem.

— Largue a espada, filho. Não faça isso mais difícil, talvez não... Matemos a garota e ela possa voltar a ser uma escrava. Não concorda, menina?

Okinassa ganhou feições enraivadas. Uma coragem de pantera irrompeu da garganta seca.

— Vá para o inferno e nos deixe!

— Humana idiota. — as narinas do hobgoblin inspiraram cheiro de medo e fim. Estava satisfeito. — Vou ter as honras de te arregaçar.

Oki fez um esgar de nojo e receio. Rhin a agarrou mais forte e rugiu contra o pai.

O guerreiro olhou em volta e voltou seu rosto para a mulher que amava. Ela quase sorria. Já sabia de seu destino. O hobgoblin fechou os olhos e se lembrou de tudo o que havia passado, tudo se turvou em memórias;

não se sabia o que era físico e o que era pensamentos, e saiu em forma de pequenos riachos que entrecortaram sua face. Nunca havia chorado antes. Era um alívio. Entendia agora como Okinassa se sentia.

— Que Ragnar o estripe e o faça comer bosta, seu afeminado de uma figa! Morrerá sem família, seu cão!

- Não. — de repente, os olhos doíam mais que qualquer lâmina. — Eu tenho família. Antes que qualquer um fizesse algo contra, pousou um beijo apaixonado em Okinassa e empunhou uma adaga. Os orbes analisaram a lâmina, e viram por último a face da amada. Agora podia ir em paz. Cravou o fio de ferro no coração de sua mulher, uma tristeza espelhada em Rhin, uma gratidão espelhada em Okinassa. Sorriso em ambos.

Ele sentiu o peso do corpo dela ficando entorpecido e a segurou com o braço ferido. A alma já esvaía, e a beleza de Okinassa se fora para todo o sempre, pois o que jazia sob o braço de Rhin era apenas uma casca. A dor se fora, logo estariam juntos, só restara o amor e as promessas. Num único golpe enfiou a adaga entre a garganta e o queixo de encontro ao cérebro.

Frio, o vento assoviou levando as almas a um lugar mais tranqüilo ou mais perigoso. Os cadáveres, entrelaçados, eram as únicas testemunhas do amor que Rhin e Okinassa haviam concebido.

E o vento, mais uma vez, selou a noite com tristeza.

***

Na floresta, cercados por goblinóides.

— Eu te amo.
Disse ela.

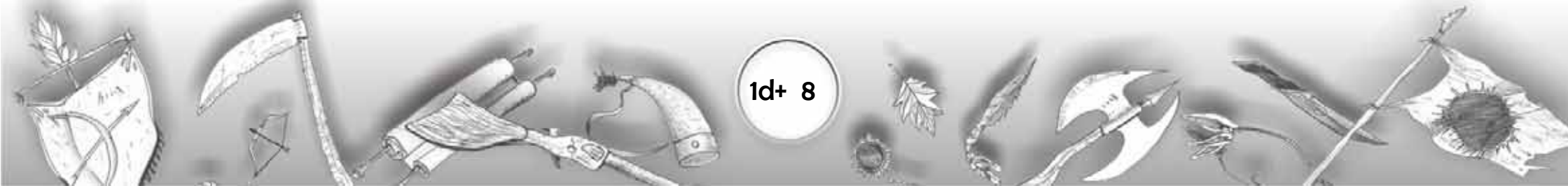
— Eu te amo.
Disse ele.

Apresentação

Na segunda metade de dos anos 90, Marcelo “Paladino” Cassaro teve uma idéia que criaria um marco na história do RPG nacional.

Baseado em um rpg satírico chamado “Defensores de Tóquio”, de mesma autoria, esse jogo era distribuído nas bancas, e impresso como revista. As primeiras publicações tinham como tema jogos de luta da moda, como *Street Fighter e Mortal Kombat*. Essa combinação de simplicidade, fácil acesso e temática atrativa foi responsável por uma grande explosão de vendas, atraindo sangue novo para o hobby e popularizando ainda mais o RPG.

De lá pra cá, o 3D&T - como o jogo foi chamado - teve várias versões; e se tornou um dos jogos de rpg mais jogados no Brasil. Contudo, devido a alguns problemas que os autores tiveram com a editora que originalmente comercializava o título, o 3D&T foi cancelado. Teria morrido o jogo que tinha iniciado tantos jogadores no nobre entretenimento RPGístico?

Originalmente, era o que pensavam os autores. Contudo, eles não contavam com o fato de que o 3D&T estava na memória afetiva de milhares de jogadores que haviam começado a jogar graças a ele e, somado à velocidade,

simplicidade e efetividade do sistema, tais grupos relutavam em abandonar o 3D&T. Mesmo considerando-o uma mídia abandonada, os jogadores simplesmente continuavam a jogar, independente dos revezes e intempéries que o sistema passou. Felizmente, tais problemas com a antiga editora não existem mais. E uma nova versão do 3D&T agora está novamente disponível ao público, ainda mantendo a política de simplicidade e fácil acesso. Qualquer um em uma *Lan House* pode obter uma cópia do novo ***3D&T Alpha***.

Agora, falando um pouco sobre o Projeto Aliança Negra (ou "PAN", como também ficou conhecido), a idéia que motivou o projeto foi bem parecida com o que motivou a criação do 3D&T. Criar material de jogo que fosse simples de se usar e de fácil acesso, permitindo que uma parte pouco explorada do cenário de Tormenta pudesse ser disponibilizada para o publico RPGista. Originalmente, o PAN foi voltado para o sistema D20, que é o sistema oficial do cenário atualmente.

Contudo, o publico que jogava 3D&T era grande e forte, e não podia ser desprezado. Pessoalmente, eu estava tão envolvido com o sistema D20 que eu me vi sem competências para fazer adaptações mecânicas das regras. Mas o PAN foi feito de fã para fã. Um presente de amigos para amigos. E, já dizia meu velho pai: "Quem tem amigo não passa dificuldade". Foi assim que amigos mais competentes em se falando de 3D&T pegaram todo o material que foi criado no *Projeto Aliança Negra* original e fizeram o *Projeto Aliança Negra - Versão 3D&T* que você vê neste momento. Foi um trabalho longo e exaustivo, mas recompensador. Porque o público de 3D&T é grande, forte, fiel e com voz ativa. E merecem o nosso melhor.

Então, para vocês, de fã para fã, de amigo para amigo, o PAN 3D&T.

-Sócrates "Hinomura" Melo, idealizador do Projeto Aliança Negra original

O Império da Aliança Negra

"Antes de tudo eu, Malthus Trey, peço perdão a Mãe da Palavra e a todos os meus estimados irmãos da ordem de Tanna-Toh por tão falha e incompleta pesquisa. Escrevo essas mal traçadas linhas com toda a informação que consegui coletar do que a partir de agora denomino "Império da Aliança Negra". Espero que, através da providência divina da Guardiã da Mente, estes estudos cheguem até as mãos de um ser apto a fazer uso deles. Encontro-me como prisioneiro na cidade-estado de Gronk'har, um local tão grotesco quanto o nome que o intitula. Não cito minha localização com a esperança de ser resgatado, pois como pretendo deixar bem claro, esta seria uma tarefa impossível , ou até mesmo infrutífera..."

-Trecho retirado dos Pergaminhos Perdidos de Malthus Trey.

Originada da união de milhares de tribos de goblinóides, orcs e ogros, a Aliança Negra é hoje muito mais do que um exército voltado à conquista de Arton: é um império consolidado e autônomo, como qualquer reino do norte. Após derrotar todos os reinos do continente de Lamnor, Thwor e os demais líderes goblinóides tiveram de consolidar seus domínios e organizar um sistema eficiente para manter e administrar todo este território. Parecia uma tarefa impossível para simples goblinóides estúpidos, mas eles conseguiram...

O Governo

Como era de se esperar, todo o governo do império goblinóide é centrado na figura do general: como um verdadeiro ditador, é ele quem decide cada

aspecto da vida social e econômica do povo. Obviamente que Thwor não decide tudo diretamente. Ele governa todo o território através de seus inúmeros oficiais superiores, que atuam como chefes de cidades-estado, sendo cada uma destas cidades responsável por uma grande região.

Esses líderes possuem autonomia no que diz respeito às leis e a assuntos menores referentes ao seu território, mas ainda são subalternos ao império, podendo ser destituídos de seus cargos pelo general a qualquer momento. A única exceção é cidade de Rarnaakk, a antiga Lenórienn. Lá os Hobgoblins possuem permissão para governar de forma livre, mesmo que ainda sujeitos as necessidades do império.

Dentro de uma cidade-estado goblinóide a palavra de seu chefe é lei. Isso prevalece sobre qualquer senso de justiça, seja ele qual for. Esse direito lhe concede o poder de vida e de morte sobre todos os habitantes de seu território, e ninguém (exceto o general em pessoa ou o sumo-sacerdote Gaardalok) pode questionar suas ordens.

Cada cidade é guarnecida por um pequeno exercito inteiramente a disposição do seu chefe. Esse contingente, porém, jamais pode deslocar-se para além de seu território, mesmo quando em auxílio de outra cidade, exceto quando existe alguma ordem direta do império. As cidades também são, em sua maioria, protegidas por grandes muralhas, que podem variar muito em tamanho e composição.

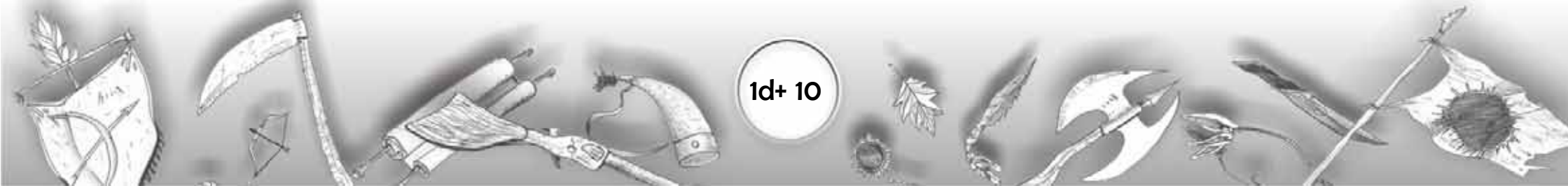
O território pertencente a cada cidade-estado também é rudimentarmente demarcado, sendo que não raras vezes, no passado, essa falha gerava conflitos entre dois ou mais chefes. Depois de dezenas de líderes decapitados pelo motivo que Thwor denominou insurreição, os chefes têm se preocupado muito pouco com questões de fronteira...

Caso um chefe decida, por livre e espontânea vontade, abdicar de seu posto, alguém escolhido por ele assume o cargo até que o império designe outro para ocupar o seu lugar. Apesar de incomum, existem alguns casos de chefes que cansaram de suas apáticas funções e ingressaram novamente na linha de frente da Aliança Negra.

A Economia

Ao contrário do que se acredita popularmente há muitos anos que os saques e pilhagens deixaram de ser o principal e único meio de sustentação da Aliança Negra. Com a consolidação do império, os gobl inóides tiveram de encontrar alternativas para sustentar suas populações e suas tropas em guerra. O gigantesco contingente de humanos e elfos existentes nos reinos vencidos, por exemplo, forneceu a mão-de-obra escrava necessária para a sustentação dos meios de produção agrícola.

A produção de alimentos não possui fins comerciais no império. Cada cidade retira uma parcela da colheita necessária a seu sustento, e o excedente é encaminhado a cidades-estados com déficit de produção ou para as tropas em combate no norte. Esta produção é gerenciada por um mestre-feitor, que possui a função de coordenar os escravos, as plantações, e a produção excedente, determinando para onde ela deve ser encaminhada. Depois do chefe, o mestre-feitor é com certeza a figura mais poderosa dentro em uma cidade.

Cada cidade-estado conta com uma quantidade de escravos quase duas vezes superior ao número de goblinóides. Isso poderia alimentar a esperança de uma rebelião, ou até mesmo de uma vitória. Mas estes escravos, além de completamente violentados física e mentalmente, também são constantemente vigiados por soldados fortemente armados a

serviço dos mestres feitores. Qualquer menção de desobediência acarreta na morte do transgressor. Toda punição é exemplar.

As produções artesanais, desde as rudimentares vestimentas dos goblinóides até a função de ourives, têm sido amplamente exercidas por fêmeas. Mesmo sendo vistas como criaturas inferiores perante os machos, é visível como as atividades ligadas ao comércio têm crescido entre elas. Assim, além de cuidar dos filhotes e de ensiná-los os costumes de seu povo, as fêmeas tem participado ativamente das mais variadas atividades econômicas do império, suprindo a lacuna deixada por machos que desde cedo se preparam para funções militares.

Existem também cidades-estados especializadas em tipos específicos de produção. Assim, podem existir cidades inteiramente focadas em confecção de armas, armaduras, máquinas de guerra, criação de monstros de batalha e etc. Estas funções são sempre executadas por goblinóides, cabendo aos escravos apenas a função de produção agrícola. O Tibar, amplamente utilizado pelo reinado, também é a moeda corrente dentro do território do império, mas já existe um projeto para a criação de moedas cunhadas com o símbolo de Ragnar...

Caravanas de mercadorias podem circular livremente entre as cidades-estado, mas para isso devem pagar uma taxa ao chefe responsável pela área. Esta taxa pode variar largamente de uma cidade para outra. Escravos jamais são comercializados, pois eles são de propriedade do império, e apenas ele tem o poder de transferi-los a outra região. O império também pode, quando desejar, requisitar qualquer produto produzido por uma oficina ou artesão, assim como efetuar encomendas em grande escala, que passam a ser a prioridade de produção.

A Sociedade

Todo o macho dentro do império tem o dever de servir nas fileiras do exército da Aliança Negra, seja como soldado ou especialista, desde o início da idade adulta até a maturidade. As únicas exceções a esta regra são os Hobgoblins de Rarnaakk e os goblinóides que desejem integrar a igreja de Ragnar. Quando concluído o período de serviço militar obrigatório, o soldado pode requisitar a sua baixa, mas esta é concedida apenas aos mais dedicados soldados, ou aos incapacitados, como aleijados e velhos. Deserção é crime punido com a morte e é motivo de grande vergonha para todos os familiares do traidor. Os machos podem constituir ou não família, mas quando o fazem a defendem a todo custo. A expansão do conceito de "tribo" para "império" fez o movimento inverso no comportamento desses humanóides: ao invés de se preocuparem com o todo, a falta de "identidade pela tribo" fez com que cada vez mais goblinóides se preocupem em constituir família, visando criar uma "identidade pela linhagem". Assim, para o jovem Bugbear de Gronk'har, não importa mais de onde ele veio, mas sim filho de quem ele é.

Outra grande mudança diz respeito às fêmeas. Com os machos dedicados quase que exclusivamente a funções militares, muitas delas tem se dedicado ao artesanato e comércio, mas ainda enfrentando problemas como o preconceito e a falta de respeito por parte dos machos. Em alguma desavença envolvendo um goblinóide macho e uma fêmea, com certeza o primeiro terá mais força na discussão. Mas as fêmeas têm lidado muito bem com esses problemas, seja com sua lábia e sagacidade ou com a força que o nome de seu marido traz.

Qualquer tipo de problema é julgado pelo chefe da cidade-estado ou por agentes escolhidos de sua confiança, denominados executores. Estes agentes

são como os oficiais de uma cidade do reinado, mas são muito mais opressores, tendo a função de juízes em qualquer disputa entre os habitantes da região, e podem decretar sentenças e punições. Os executores estão subordinados as ordens do chefe da cidade e do mestre-feitor.

Os escravos não têm qualquer tipo de direito dentro do império, e sua vida é menos importante que a de um animal. A qualquer momento um mestre-feitor pode condenar quaisquer escravos a morte, ou mesmo permitir que qualquer tipo de abuso seja cometido contra eles.

Jogos e combates “amigáveis” são realizados com freqüência. Cada cidade conta com algum tipo de arena onde um goblinóide pode provar a sua força em combate, salvar sua honra (com a devida aprovação do chefe da cidade ou de um executor) de algum insulto ou desafio, ou mesmo se divertir vendo alguns escravos infelizes sendo devorados ou destroçados.

Os cultos a divindades menores têm diminuído cada vez mais entre as populações goblinóides, seja por medo de represálias da igreja do deus da morte ou pela fé verdadeira em Ragnar. Cada cidade-estado, obrigatoriamente, conta com um templo de Ragnar, onde sacrifícios são realizados regularmente.

A Aliança e o Reinado: Situação Atual

Completados três anos desde a conquista de Khalifor, rebatizada pelos goblinóides de Ragnarkhorrangor, os exércitos da Aliança Negra já começam a dar os primeiros passos em sua campanha de destruição e morte sobre o território do Reinado, e o reino de Tyrondir já começa a sofrer as conseqüências...

A gigantesca concentração de soldados no local demonstra que, cedo ou tarde, um grande contingente goblinóide deve partir para a guerra. Inúmeras cidades-estado, por ordem de Thwor, têm enviando grande parte de seus soldados para a linha de frente. De Rarnaakk também chegaram centenas magos e arcanantes hobgoblins, juntamente com arqueiros e máquinas de guerra. As vilas próximas a cidade-fortaleza já são ocupadas pela Aliança Negra, e suas plantações e animais foram rapidamente consumidas pelas forças de ocupação. Mantimentos chegam diariamente, assim como bestas de guerra e algumas assustadoras invenções goblins. A presença do General em pessoa faz com que tudo ocorra de maneira perfeita, e qualquer um que fuja a esta regra é punido severamente.

A primeira investida da Aliança Negra foi quando Thwor derrotou o poderoso druida que habitava a Floresta dos

Gnolls, conhecido apenas como Rei da Floresta. Com isso, centenas de gnolls que habitavam o local se juntaram aos seus exércitos. Outra importante ação foi a frustrada tentativa de assassinato do rei Balek III. Um grupo goblinóide de elite conhecido como "Tropa do Eclipse" teria conseguido invadir o palácio real, sendo detido pelo Protetorado do Reino. A morte de um dos integrantes da Tropa fez com que os goblinóides partissem através de magia, não sem antes jurarem vingança.

A existência de um grupo com tamanho poder e a assegurada presença de centenas de soldados goblinóides dentro do território de Tyrondir chamou ainda mais a atenção do Reinado para o problema. Entretanto, existe um consenso de que a Tormenta ainda é a ameaça mais preocupante, e que os reinos do sul, que serão os primeiros atingidos, é que devem lidar com a situação. Mitkov, com prestígio muitíssimo maior devido a seu recente casamento com Shivara Sharpblade e pelo vital apoio de seus exércitos no combate aos servos da Tormenta em Trebuck (detalhes no romance *O Crânio e o Corvo*), tem se aproveitado da situação para reafirmar que possui uma tática infalível para derrotar os exércitos da Aliança Negra.

Porém, para por tal plano em prática, ele ainda exige o título de Imperador-Rei. Thormy, que antes não enxergava ameaça a sua posição, hoje teme o crescente poder e prestigio do monarca do "exército com uma nação", pois seu discurso tem ganhado cada vez mais voz em diversos pontos do Reinado. O bom imperador-Rei não se incomoda com esta situação por causa de seu título, mas por temer que, caso parta sua coroa em dois, Mitkov leve, desnecessariamente, a guerra a tudo e a todos.

A única providencia que foi efetivamente tomada pelo Reinado até o momento foi o envio do minúsculo e insuficiente Exército do Reinado. Com seu acampamento localizado a milhas ao norte da cidade-fortaleza, este agrupamento nada pode fazer para impedir a conquista das pequenas vilas do extremo sul, e possivelmente nada poderá fazer contra um ataque direto do gigantesco exército goblinóide. Balek III nomeou um prestigiado paladino de Thyatis o General do exército, comandando centenas de guerreiros e até mesmo magos, clérigos e alguns heróis voluntários. O Protetorado do Reino fez do local sua atual sede, enviando periódicamente informações sobre as tropas, e dizem, sobre o rei de Tyrondir, que não seria, aos olhos do Imperador-Rei, alguém digno de confiança.

A desigual batalha parece mais eminente do que nunca, e o Reinado parece frágil demais para lidar com a situação. A lendária Flecha de Fogo deixou de ser vista como uma opção há muito tempo, e muitos já passaram a acreditar que tal coisa foi inventada apenas por tolos que precisavam de algo em que ter esperança. Os goblinóides já sonham com todas as maravilhas que poderão ser conquistadas e destruídas nos reinos do norte. E se nenhum dos grandes heróis de Arton tomar partido, tudo isso poderá acontecer...

Classes e a Aliança Negra

"Classe" é um conceito próprio do sistema D20 que não existe no sistema 3D&T Alpha. Ao invés disso, temos kits de personagem. Os kits, sua mecânica e seu funcionamento são explicados no *Manual do Aventureiro Alpha*, suplemento próprio sobre o assunto.

Trataremos então a seguir, dos kits que representam as classes básicas de Tormenta D20, além de um kit em específico apresentado neste netbook - o Arcanante; e suas motivações para com a Aliança Negra.

Arcanantes

Conjuradores originados de uma antiga tradição élfica de utilizar magia, os Arcanantes podem ser encontrados atuando em ambos os lados da guerra.

Entre os goblinóides são os hobgoblins, com seus incessantes estudos sobre os segredos élficos, que compõem todos os integrantes desta classe, visto que são os únicos capazes de dominar magia arcana dentro da Aliança Negra. Entre os elfos e humanos, especialmente os que habitam Arandir, existe a possibilidade de surgirem membros desta classe oriundos da "Escola Arcanantista", que oferece a seus alunos os mesmos ensinamentos tradicionalmente passados pelos elfos da antiga cidade de Lenórienn. Ambos os lados optam por ter arcanantes em suas fileiras ao invés de magos ou feiticeiros por motivos óbvios: Um Arcanante prefere magias ofensivas e um razoável preparo para combate, o que o torna extremamente atraente para integrar tropas.

A Profecia

"Quando a sombra da morte passar
pelo globo da luz
Trazendo ironicamente
a vida que trará a morte
Terá surgido o emissário da dor
O arauto da destruição
Seu nome será cantado por uns
E amaldiçoado por outros
O sangue tingirá os campos de vermelho
Um rei partirá sua coroa em dois
E a guerra tomará a tudo e todos
Até que a sombra da morte
complete seu ciclo
E a flecha de fogo seja disparada
Rompendo o coração das trevas"

Bárbaros

Talvez tão comuns no continente sul quanto os guerreiros, os bárbaros também estão diretamente envolvidos no conflito. Sejam os selvagens ogros, orcs e bugbears a serviço da Aliança Negra, ou mesmo os guerreiros valorosos das tribos humanas de Lamnor que defendem seus lares, os bárbaros podem ser encontrados atuando nos dois lados do conflito, onde sua força e fúria são utilizadas para esmagar os inimigos. Entre os goblinóides, que até pouco tempo se organizavam em selvagens tribos, eles ainda são muito comuns, e representam a classe predominante dentro do exército do Império.

Entre os bárbaros que acabaram escravizados pelos goblinóides e foram posteriormente libertados, os que tiveram seus lares dizimados pelas hordas do Império e até mesmo os que voluntariamente abandonam seus lares, tem sido muito comum à adesão a Rebelião Lamnoriana, onde auxiliam os demais povos oprimidos em sua luta contra a dominação imposta por Ironfist.

Bardos

Apesar de não ser algo extremamente comum, os bardos também possuem representantes no conflito. Dentro das fileiras da Aliança Negra são raros os goblinóides que adotam este caminho, mas os que o fazem geralmente focam suas habilidades para o combate e para incentivar e proteger as tropas, ao som de seus cânticos de guerra e de seus terríveis tambores. Entre os Rebeldes Lamnorianos também existem bardos, e estes são responsáveis por grandes festivais na cidade de Arandir, além, é claro, de participarem ativamente do conflito contra os goblinóides, renovando a frágil esperança de elfos e humanos e os auxiliando em suas missões.

Muitos bardos do Reinado também podem acabar se envolvendo no conflito, em geral na companhia de aventureiros, buscando histórias de grandes batalhas e lendas do continente sul.

Clérigos

Sacerdotes são uma presença comum em qualquer conflito, e a guerra da Aliança Negra não é uma exceção. Entre os goblinóides e as demais raças que integram o Império, o culto a Ragnar é de longe o predominante, e seus clérigos atuam como guias espirituais e auxiliam com seus poderes divinos, seja acompanhando tropas ou servindo como sacerdotes em uma das inúmeras cidades-estado. Cultos a outros deuses maiores, como Megalokk, e divindades menores, como Hurlaagh entre os hobgoblins e Graolak entre os goblins, ainda existem, mas tem perdido cada vez mais sua força devido à atuação dos sacerdotes conversores do deus da morte, em especial os temidos Emissários de Ragnar.

Entre os que enfrentam a Aliança Negra, existem os mais variados cultos. Provindos do Reinado, existem sacerdotes de todas as divindades do Panteão acompanhando tropas ou grupos de aventureiros. Entre os selvagens nativos de Lamnor, Allihanna e Megalokk são extremamente cultuados, e em alguns casos até mesmo Tauron, mas exclusivamente por seu aspecto de deus da força. Em algumas tribos de beduínos remanescentes do Deserto Sem Retorno, Azgher, assim como Tenebra, possui alguns devotos.

Outros deuses como Hyninn, Keenn, Khalmyr, Nimb, Sszzaas, Tanna-Toh, Thyatis e Wynna possuem alguns adoradores e sacerdotes entre os humanos hoje escravizados pelo Império goblinóide, mas o mais comum é que estes cativos orem para deusas como Lena e Marah, implorando pelo fim deste conflito e por sua liberdade. Deuses como Lin-Wu e Valkaria não possuem clérigos nativos em Lamnor, e o Grande Oceano, apesar de não possuir clérigos verdadeiros entre os goblinóides, é respeitado entre os habitantes da Lança de Ragnar.

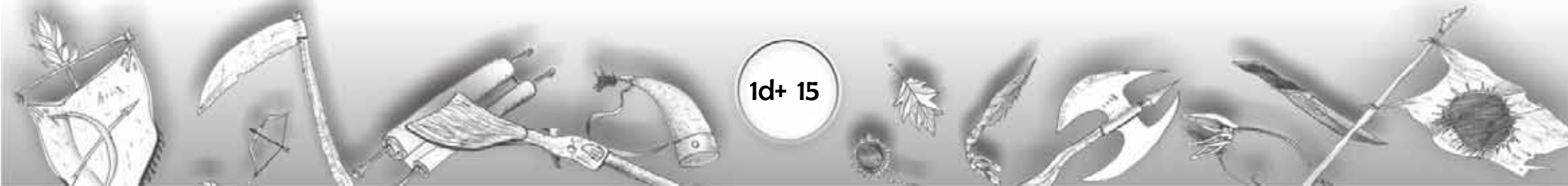
Entre os Rebeldes Lamnorianos, Glórienn é, sem sombra de dúvida, a divindade principal. Reverenciada por elfos e humanos como a "Mãe Protetora", a deusa élfica possui um grande templo na cidade de Arandir, local que concentra hoje o maior culto à deusa em toda Arton, e os clérigos que compõem a rebelião são, quase que exclusivamente, todos servos da deusa.

Druidas

Druidas podem ser encontrados nas inúmeras tribos de bárbaros que povoam Lamnor, mas raramente estes deixariam seu povo para enfrentar uma guerra.

O mais comum é que druidas (especialmente os que servem Allihanna) executem funções de guardiões e guias espirituais, utilizando seus poderes para proteger os indefesos e ensinando aos mais jovens os costumes da tribo. Porém, entre os povos derrotados ou escravizados pelos goblinóides, poderia surgir um druida que participasse ativamente do conflito, combatendo a Aliança Negra de maneira mais direta em busca de vingança e da liberdade de sua gente. Entre os integrantes da Aliança Negra eles também existem, apesar de muito raros. Os mais comuns são os druidas de Megalokk, que apesar de não atuarem diretamente na guerra, prestam auxílio sempre que possível. Entretanto, em cidades-estado de áreas costeiras, como a Lança de Ragnar, começam a surgir alguns druidas do Grande Oceano.

Feiticeiros

Criaturas com habilidades arcanas inatas podem surgir entre as mais variadas raças, e a jornada para desenvolver estes poderes pode levar qualquer um deles a participar desta guerra. Dentro da Aliança Negra, apesar de

incomum, existem alguns goblinóides (quase exclusivamente Hobgoblins) que nasceram com o dom arcano, sendo estes imediatamente encaminhados para centros de treinamento em Rarnaakk, onde estudam e desenvolvem suas habilidades juntamente com Arcanantes e Magos do Império. Entre os povos bárbaros também podem surgir feiticeiros, que acabam na maioria dos casos sendo vistos com medo e desconfiança, não sendo raro que abandonem desde cedo seus lares e busquem o seu lugar no mundo, o que pode, invariavelmente, os fazer entrar em conflito com a Aliança Negra.

Em Arandir também existem humanos e elfos feiticeiros, e esses, na grande maioria dos casos, desenvolvem seus poderes na Escola Arcanantista e posteriormente tentam integrar as fileiras da Rebelião, muitas vezes por acreditar que seus poderes estão relacionados a algum grande destino.

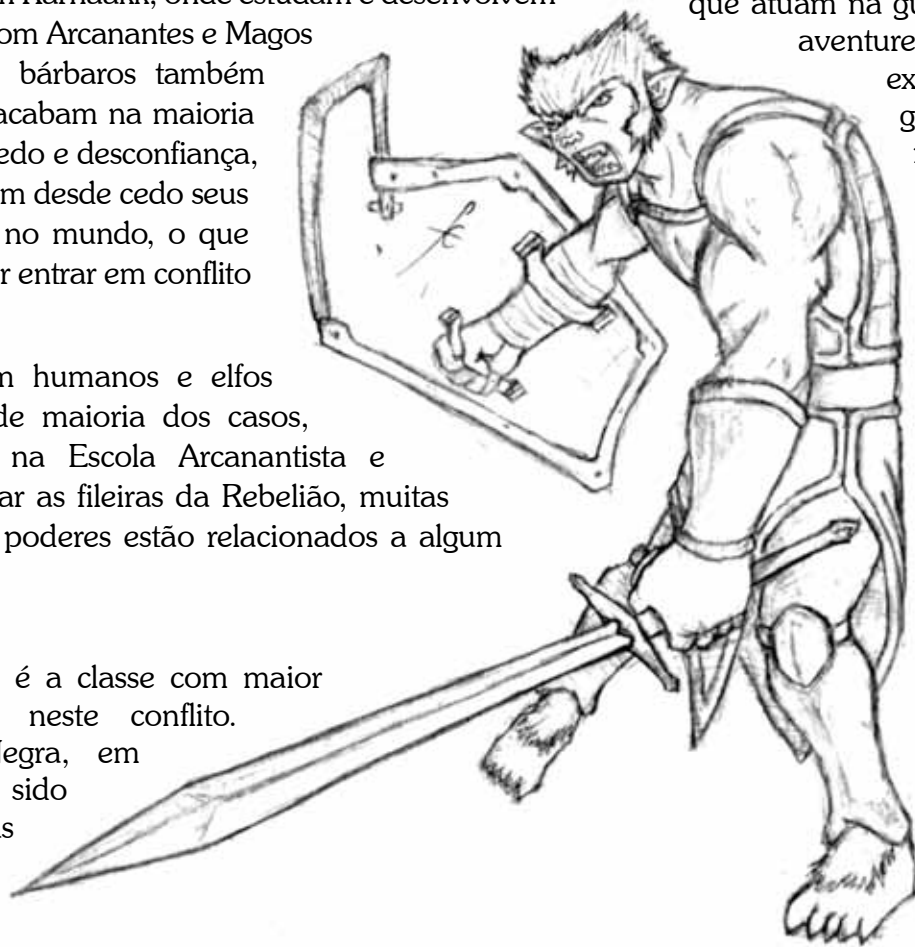
Guerreiros

Sem sombra de dúvida esta é a classe com maior propensão a se envolver neste conflito. Goblinóides da Aliança Negra, em especial os mais jovens, têm sido treinados em avançadas técnicas de combate pelo exército do Império, o que faz com que existam cada vez mais representantes desta classe em suas fileiras ao invés de bárbaros.

Do território do Reinado também existem representantes desta classe que atuam na guerra, sejam como soldados ou integrando grupos de aventureiros. Guerreiros dos extintos reinos de Lamnor também existem, mas a grande maioria foi escravizada pelos goblinóides. Os que escapam ou são libertados pelos rebeldes acabam integrando o grupo. Na Rebelião Lamnoriana, entre a população de Arandir, também são criados guerreiros, que recebem seu treinamento dos supervisores da rebelião, integrando um grupo de soldados de elite da cidade-fortaleza.

Ladinos

Quando se esta em guerra, espiões e assassinos são tão fundamentais quanto soldados fortemente armados. Por este motivo, mesmo um conflito como a guerra da Aliança Negra proporciona atividade para eles, principalmente os que integram grupos de aventureiros.

Os exércitos goblinóides possuem como seus representantes máximos os goblins, pois eles unem suas habilidades furtivas inatas ao fato de não levantar suspeitas nos territórios dos reinos do norte. No exército do Reinado também são empregados, mas habitualmente disfarçados por magia. Esta tática antes se revelava extremamente efetiva, entretanto, tem sido abandonada gradualmente devido aos

sucessivos fracassos nas missões, pois os hobgoblins que utilizam magia já descobriram este truque e desenvolveram meios de burlá-lo.

Entre os nativos dos reinos de Lamnor, ironicamente, esta classe tem ganhado muita adesão, principalmente entre os escravos, interessados em sobreviver em meio à miséria e de, mais dificilmente, escapar das garras do Império.

Magos

Estudiosos das artes arcanas eram comuns em toda Lamnor, fossem como conjuradores élficos ou como magos dos reinos humanos. Eles possuíam grandes centros de estudo, e dedicavam suas existências ao aprimoramento de seus poderes. Porém, nem mesmo estes poderosos místicos foram páreo para a selvageria e sede de conquista da Aliança Negra.

A atuação de magos no conflito é extremamente rara, usualmente sendo estes integrantes de grupos de aventureiros provindos do Reinado. Mesmo assim possuem pouca participação, pois suas funções são freqüentemente executadas por Arcanantes ou até mesmo feiticeiros. Entretanto, em locais como Rarnaakk e Arandir, ainda existem os que valorizam a versatilidade dos magos, mesmo que poucos resolvam trilhar este caminho, e lá recebem o treinamento necessário para desenvolver seus poderes.

Monges

Ordens monásticas de guerreiros interessados em desenvolver tanto o corpo quanto o espírito podiam ser encontrados em vários pontos Lamnor, entretanto toda esta cultura acabou perdida juntamente com os reinos do continente sul. Os raros monges que hoje não são escravos tentam se proteger dos exércitos goblinóides, enfrentando-os em raríssimas ocasiões.Também existem os que integram os grupos de aventureiros, mas mesmo estes são poucos.

Em Arandir, dizem, existe um antigo mestre que ensina as técnicas élficas milenares de combate desarmado a poucos escolhidos que se mostram aptos. Verdade ou não, até hoje nenhum destes monges se apresentou publicamente.

Existe também uma ordem integrada por Hobgoblins, talvez a maior e única ordem monástica restante em toda Lamnor: A ordem de Gao. Sua origem e objetivos são incertos, mas dizem que ela treina qualquer um (seja humano, elfo ou goblin) que se mostre digno, realizando a árdua tarefa de escalar a imponente montanha onde se localiza a sede. Alguns goblinóides que treinaram na ordem integram hoje um grupo especial dentro da Aliança Negra.

Paladinos

Guerreiros sagrados participam ativamente da guerra contra a Aliança Negra. Em grupos de aventureiros podem ser encontrados representantes de praticamente todos os deuses que os aceitam. No pequeno exército do Reinado existem paladinos de Khalmyr, Lena, Marah, Tanna-Toh, Thyatis e Valkaria. Entre os nativos de Lamnor eles também eram comuns, mas hoje estão praticamente extintos.

No Deserto Sem Retorno existem alguns paladinos de Azgher, mas estes raros guerreiros santos se dedicam quase que exclusivamente a proteger os povos do deserto, enfrentando os exércitos goblinóides como conseqüência disso. Paladinos de Lin-Wu possuem uma relação idêntica aos samurais. Entre os Rebeldes Lamnorianos existem os paladinos de Glórienn, talvez o único local em Arton onde esses guerreiros ainda são treinados, mesmo sem receber os poderes divinos. O grupo é coordenado pelos Esperanças de Glórienn, e participam ativamente das atividades rebeldes.

Rangers

Conhecidos por suas habilidades de rastreamento, sobrevivência e táticas de combate bem desenvolvidas, os rangers estão presentes nos dois lados da guerra. Dentro da Aliança Negra, atuam como batedores, caçadores de escravos e até mesmo mensageiros, e não raras vezes como integrantes de tropas. No exército do Reinado, em geral, utilizam suas habilidades para guiar grupos em incursões nos territórios do Império.

Entre os reinos de Lamnor, rangers também eram comuns, e os integrantes desta classe que sobreviveram aos ataques goblinóides se refugiaram em regiões ermas ou partiram para os reinos do norte.

Em Arandir os rangers são especialmente numerosos, e superam de longe as demais classes em número de integrantes dentro da rebelião, pois suas habilidades são fundamentais para as atividades do grupo.

Samaritanos

Samaritanos são encontrados facilmente entre os exércitos do Reinado, acompanhando as tropas e curando os feridos. Entre os goblinóides, por motivos óbvios, eles são completamente inexistentes.

Entre os povos conquistados e escravizados também existem samaritanos, sendo que estes utilizam seus poderes para ajudar os escravos que constantemente são feridos por feitores inescrupulosos. Porém, tais conjuradores utilizam seus poderes com cautela, pois podem ser mortos imediatamente se descobertos.

Em Arandir, existe um grupo especial de servos de Glórienn pertencentes a esta classe, que utiliza seus poderes de cura em auxilio a causa da rebelião, e mais raramente, integrando os grupos de rebeldes que enfrentam os goblinóides na linha de frente.

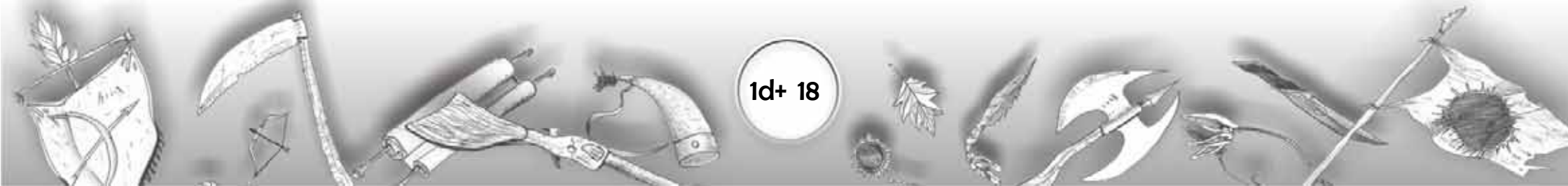
Samurais

Um samurai possui pouco (ou até mesmo nenhum) motivo para se envolver com a Aliança Negra, pois não existem representantes desta classe entre os nativos de Lamnor e seus representantes do reinado também não possuem interesse em se envolver no conflito.

O mais comum é que Samurais que integram grupos de aventureiros acabem enfrentando os goblinóides. Entretanto, existem boatos de que o Rei-Imperador Thormy teria pedido auxilio aos líderes de Ni-Tamura para que seus guerreiros integrassem um grupo especial dentro do pequeno exército do reinado. Se isso for verdade, e se tais lideres resolverem cooperar, isso poderia significar o meio destes honrados guerreiros lutarem na guerra.

Swashbucklers

Lutar contra um exército gigantesco, que governa de maneira tirana e opressora, que escraviza inocentes e ameaça a vida de todos os povos livres de Arton é exatamente o tipo de tarefa para um fanfarrão.

Mesmo odiando armas e armaduras pesadas, não integrando exércitos e não havendo muitas raparigas para impressionar, um fanfarrão pode encontrar aqui a fama e a glória que tanto busca em sua vida, seja libertando escravos ou aproveitando a ausência das leis do reinado quanto ao uso de pólvora. Não existem muitos representantes desta classe entre os nativos de Lamnor, e os goblinóides, por seu baixíssimo magnetismo pessoal, também não apresentam características apropriadas para integrar esta classe.

Entretanto, isso não quer dizer que eles não existam, pois até mesmo entre monstros existem aqueles que querem encantar suas fêmeas e provar seu valor. Entre os rebeldes, eles também possuem aceitação, especialmente dos mais jovens e audazes, que buscam na Rebelião Lamnoriana toda e emoção e prestígio que ambicionam em suas vidas, utilizando, com certa freqüência, até mesmo as perigosas e poderosas armas de fogo goblinóides.

Raças de Arton e a Aliança Negra

Anões

Apesar de existirem lendas sobre um possível reino anão em Lamnor, localizado na Cordilheira de Dhorlantur, é fato que existem pouquíssimos anões no continente sul, e que quase a totalidade é de integrantes de grupos de aventureiros ou soldados do exército do Reinado, sendo que se realmente existem anões oriundos de tal reino, eles mantêm isso em segredo.

Porém, uma vez que as fronteiras de Doherimm se estendem até o extremo sul do Reinado, a

possibilidade de uma invasão subterrânea ao reino não esta completamente descartada, o que levaria toda nação anã a batalha. O ódio natural dos anões pelas raças que compõem a Aliança Negra (em especial Orcs) costuma ser motivo suficiente para fazer com que membros desta raça se engajem na guerra.

Bugbears

Sendo a raça eleita de Ragnar, é natural que estes monstros assumam posições extremamente ativas dentro do exército da Aliança Negra. Ao lado dos Hobgoblins, são os que realmente decidem os rumos da guerra e coordenam os exércitos.

Sendo o próprio general um membro desta raça, os bugbears são orgulhosos e imponentes, exigindo das demais raças o respeito que sua posição privilegiada merece. São encontrados em quase todas as cidades-estado do Império, ocupando os mais variados postos.

Centauros

Existem poucas tribos de centauros espalhadas por Lamnor, mas todas elas já entraram em conflito com a Aliança Negra

pelo menos uma vez. Alguns poucos acabaram sendo escravizados, mas essa quantidade é tão mínima que nem chega a ser citada em nenhuma estatística populacional. Apesar de não comporem um grupo ativo de combate contra os goblinóides, os centauros abominam o desprezo que estes monstros demonstram pela natureza, a defendendo sempre que possível. Eles também reverenciam ações como a dos Rebeldes Lamnorianos, e apesar de não participarem como integrantes da rebelião, prestariam auxilio com abrigo e mantimentos.

Elfos
Os elfos possuem motivos de sobra para lutar contra a Aliança Negra. Os membros desta raça que conseguem superar a dor e o trauma da destruição de seu lar e seu povo lutam ativamente para libertar seus irmãos escravizados e buscar vingança contra Ironfist e os hobgoblins. Foram os elfos que iniciaram a Rebelião Lamnoriana e até hoje são eles que coordenam as atividades do grupo, participando de ataques de guerrilha contra o Império goblinóide e suas cidades-estado. Estes elfos já sofreram provações demais, e aprenderam a domar seu orgulho natural e aceitar o auxilio de outras raças, pois estão cientes que lutam uma guerra quase impossível de ser vencida.

Elfos-do-Mar
Um integrante desta raça tem pouco (ou nenhum) motivo para se envolver com a Aliança Negra. Uma vez que os exércitos goblinóides não possuem nenhuma tradição naval, os elfos do mar se mantêm completamente alheios às atividades do “povo seco” de Lamnor. Entretanto, os estudos navais desenvolvidos na Lança de Ragnar podem mudar drasticamente esta situação...

Goblins
Inferiorizados em todo o território do Reinado, os goblins encontram na Aliança Negra um pouco mais de respeito. Entre as fileiras goblinóides, os goblins se sentem entre iguais, e apesar de serem também desprezados por sua pouca força física, os integrantes desta raça, especialmente os que se dedicam à elaboração de inventos e avanços tecnológicos, começam a adquirir um certo prestígio no império, em especial em cidades como Gronk’har.

O surgimento dos “Filhos de Graolak” também representa a ascensão da raça, pois apenas eles são capazes de controlar essas terríveis deformações em combate. Com suas as habilidades furtivas naturais, não é raro que os goblins se tornem espiões, especialmente dentro do reinado, onde são facilmente confundidos com criaturas nativas.

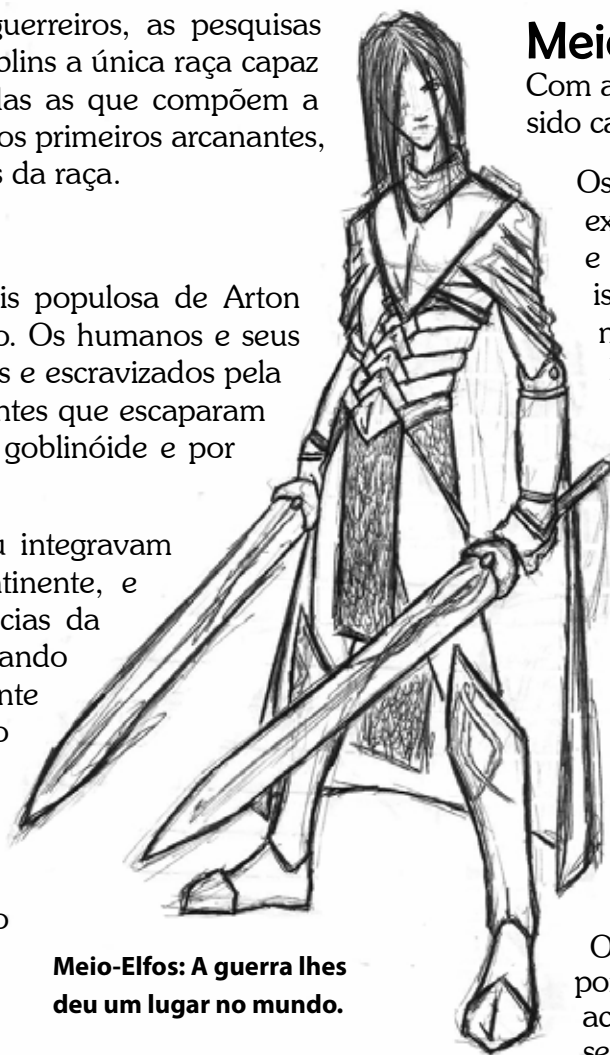
Halflings
Uma vez que não existem Halflings nativos em Lamnor, e levando em conta também à tendência pacata e pacifista da raça, é raríssimo ver qualquer um deles atuando na guerra. Entretanto, os que se tornam aventureiros participam do conflito de maneira indireta, especialmente em missões de coleta de informação ou de espionagem (devidamente disfarçados por magia).

Hobgoblins
A conquista de Lenóriemm fez com que os integrantes desta raça alcançassem prestigio entre as demais raças do Império. Seu apoio na guerra é vital, pois são os principais especialistas e cientistas do exército, e ao lado dos goblins desenvolvem novas armas de guerra para Aliança Negra.

Apesar de atuarem também como guerreiros, as pesquisas sobre a magia élfica fazem dos hobgoblins a única raça capaz de dominar magia arcana dentre todas as que compõem a Aliança Negra, e já começam a surgir os primeiros arcanantes, feiticeiros e magos entre os integrantes da raça.

Humanos

Como era de se esperar, a raça mais populosa de Arton esta envolvida diretamente no conflito. Os humanos e seus reinos em Lamnor foram conquistados e escravizados pela Aliança Negra, e os poucos sobreviventes que escaparam com vida lutam contra a dominação goblinóide e por vingança.

Existem também os que integram ou integravam as inúmeras tribos bárbaras do continente, e mesmo estes sofreram as conseqüências da conquista, e estão também se engajando na batalha, unindo-se freqüentemente a Rebelião Lamnoriana, movimento de resistência integrado por elfos, humanos e meio-elfos. O exército do Reinado também é composto quase que completamente por humanos, que lutam para defender os reinos do norte. Atuando em quase todas as áreas imagináveis, os humanos são os maiores inimigos da Aliança Negra.

Meio-Elfos: A guerra lhes deu um lugar no mundo.

Meio-Elfos

Com a existência da Rebelião Lamnoriana, o surgimento de meio-elfos tem sido cada vez mais freqüente.

Os integrantes desta raça lutam avidamente contra a Aliança Negra e seus exércitos, e o sentimento de união existente atualmente entre humanos e elfos do sul faz com que eles não sintam de maneira tão extrema o isolamento e preconceito devido a sua origem mestiça, encontrando na cidade de Arandir o respeito que não possuiriam em nenhum outro lugar de Arton.

Meio-Orcs

Com a conquista de Lamnor, o surgimento de meio-orcs é muito comum. Vistos como fracos e patéticos entre os goblinóides, devido ao seu sangue humano, quase todos os meio-orcs foram escravizados. Os poucos que conseguiram escapar (ou já nasceram livres) são tratados com igual desprezo pelos membros da Rebelião Lamnoriana, que apesar de não odiar declaradamente os membros desta raça, não os aceitam em suas fileiras.

Um meio-orc de Lamnor é essencialmente um excluído, e caso se envolva no conflito, será junto a aventureiros mais tolerantes ou como um guerreiro solitário, indiferente do lado que atue.

Minotauros

Os minotauros possuem poucos motivos para enfrentar a Aliança Negra, pois apesar de saberem que os goblinóides são uma grande ameaça, eles acreditam, erroneamente, que podem derrota-los quando quiserem com seu exército e frota naval, e só não o fazem por possuírem preocupações

mais imediatas. Um membro desta raça que se envolva contra a Aliança Negra certamente será um aventureiro, e poderá se enfurecer com a "idéia distorcida de escravidão" empregada pelos goblinóides.

Moreau

O povo fera dos Reinos de Moreania também não possui muitos motivos para se envolver nesta guerra, mas é fato que esses destemidos heróis tem se engajado cada vez mais na luta contra os goblinóides; exclusivamente em grupos de aventureiros.

Nagahs

Assim como os centauros, os nagahs possuem pequenas comunidades isoladas dentro do território de Lamnor, que vez ou outra entraram em conflito com o Império. Entretanto, existem lendas que falam de um grande reino desta raça escondido em algum lugar do deserto sem retorno.

Este reino abrigaria grande parte dos membros desta raça no continente, e teria se mantido em segurança dos goblinóides por todos estes anos. Verdade ou não, os poucos nagahs que são encontrados como participantes da guerra são os aventureiros.

Orcs

Como os grandes mineradores do Império, os membros desta raça têm como principal função extrair os minérios necessários para a confecção de armas, armaduras e máquinas de guerra de toda a Aliança Negra.

Porém, os orcs também costumam se destacar em combate, principalmente quando lutam durante a noite. Os orcs podem ser encontrados em qualquer lugar do Império, especialmente onde suas habilidades de combate ou mineração são mais necessárias.

Sprites

O povo fada sempre habitou boa parcela das inúmeras florestas existentes em Lamnor, mas devido a conquista da Aliança Negra, acabaram perdendo seus lares com a destruição destas áreas, que fornecem matéria prima para a construção de mais aparatos bélicos para os terríveis exércitos goblinóides.

Grande parte dos membros desta raça prefere se esconder ao menor sinal de integrantes do Império, entretanto existem aqueles que preferem usar seus poderes naturais para pregar peças e irritar os conquistadores e, mais raramente, lutar diretamente contra eles.

Níveis de Desafio

Certos aspectos de uma campanha contra a Aliança Negra podem ser extremamente perigosos para aventureiros despreparados, de forma que cada aventura deve ser cuidadosamente planejada. Um grupo de aventureiros novatos, por exemplo, não teria condições de lidar com um grande destacamento de soldados enfrentando-os em combate direto. Abaixo, seguem recomendações de como adaptar uma campanha contra a Aliança Negra para a pontuação dos aventureiros.

Entretanto, são apenas recomendações. Cada mestre conhece a engenhosidade de seus jogadores, e sabe a carga de dificuldade e estresse que eles são capazes de suportar.

Soldados Rasos (de 5 a 7 pontos)

Sejam bem vindos ao exercito do Reinado, aventureiros!

Nesse nível, vocês serão escalados para missões de reconhecimento e marcharão pelos campos de guerra apenas ao lado dos batalhões, engrossando suas fileiras! Também serão escalados em missões por todo o território do Reinado, caçando espiões e outras ameaças isoladas, ainda para missões de escolta de mantimentos ou pessoas importantes e envio de mensagens. Se mostrarem serviço, soldados, poderão até mesmo chegar a participar de missões de espionagem no território inimigo. Mas lembrem-se de não serem pegos! Vocês, soldados recém recrutados, nunca sobreviverão se forem capturados...

Capitães (de 8 a 11 pontos)

Meus parabéns! Agora, vocês foram promovidos a Capitães do exército do Reinado!

Infelizmente, o prestígio e a autoridade do cargo vem acompanhado de muito trabalho duro. Nesse nível vocês serão escalados para missões mais difíceis. Serão vocês a partir de agora os responsáveis pela liderança de pequenas tropas, manobrando-os no meio da caótica zona de combate. Terão a vida desses homens sob suas responsabilidades capitães! Além disso, como aventureiros experientes que são, irão participar constantemente de missões de intrusão dentro do território inimigo, o que eventualmente significará assassinar algum comandante ou resgatar algum grupo de refugiados.

Dependendo do quão venham a ser bem sucedidos, poderão ser escalados para missões de longa duração dentro do território goblinóide, dando apoio e até mesmo formando e liderando grupos rebeldes.

Oficiais (a partir de 12 pontos)

Senhores, é uma enorme honra servir sob o vosso comando!

Nesse nível, o peso de milhares de vidas estará sobre seus ombros. Terão que liderar batalhões inteiros nos campos de batalha, inspirando e servindo de exemplo para nossos homens, ou atuar como campeões, combatendo oficiais e campeões adversários, invencíveis bestas de guerra ou até regimentos inteiros sozinhos. Penetrarão nos mais profundos territórios inimigos e, sozinhos, destruirão fortalezas e outros pontos-chave para o inimigo; serão lideres de grandes exércitos rebeldes. Missões consideradas impossíveis farão parte da rotina dos senhores. Todo o rumo de todas as tropas do Reinado estarão nas mãos dos senhores.

História da Hierarquia Militar

Estudiosos dizem que a Aliança Negra nasceu em 1364, junto com Thwor Ironfist. Em menos de 40 anos a Aliança já possui quase todo o continente lamnoriano devido ao comando do General. Mais recentemente, incursões de aventureiros estudiosos e espiões do Reinado descobriram que existe uma formação militar complexa que possui raízes nas antigas nações humanas e na morta nação élfica.

Da história

Voltando um pouco na história, 391 foi o mítico ano em que se iniciou a lendária Infinita Guerra. Não há dúvidas que nos primeiros 400 anos os elfos dominaram e tiveram várias chances de dar um fim nessa guerra,

mas desdenhosos que eram, sempre mantinham tribos goblinóides vivas. Essa brecha permitiu aos hobgoblins que se preparassem uma verdadeira "Revolução Bélica", tal fato não podia ter ocorrido se o ódio e a vontade de subjugar os inimigos fosse menor.

Durante os quase mil anos que duraram essa guerra, muita coisa aconteceu em Lamnor: os goblinóides (os hobgoblins, mais especificamente) procuraram expandir os territórios em busca de recursos. Desde essa época e até hoje inúmeras vilas, cidades e reinos foram dizimados, pouco de suas culturas fora assimilado, apenas o essencial. Nesse longo período de tempo, os hobgoblins adquiriram noções de estratégia e disciplina militar. A seguir, pode-se ver um trecho traduzido de antiqüíssimo relatório de campo hobgoblin:

"Simplesmente não há como entender,são apenas nove elfos. Dois não usam armaduras apenas mantos coloridos e gesticulam o tempo todo, um outro veste uma armadura pesada porém não mostra portar nenhuma arma; apenas mantêm-se de olhos fechados tocando os aliados esporadicamente. Quatro são exímios arqueiros que atiram inúmeras flechas por segundo enquanto outros dois, apenas malditos DOIS vestem-se como verdadeiros guerreiros e portam espadas e escudos. Esses malditos NOVE elfos conseguem, sozinhos e facilmente, com cinqüenta de nós. (...)"

Voltando à parte histórica, observando os oponentes, os vindouros "Oficiais" separaram os grupos em görings (NA = Göring no singular.) onde de 10 a 15 goblinóides durante um combate obedeceriam às ordens de um líder escolhido por eles (isso um dia viria a mudar) que por sua vez respondia ao chefe da região. Logo essa forma de divisão de poderes deixou de funcionar quando um certo chefe de região se sobressaia mais que outro. Mas um desses chefes chamado Kur' Garmakki (NA = em muitas referências encontrei um prefixo "Kur'" nos nomes dos chefes. Provavelmente era como se diferenciavam de seus subordinados), aliás, um dos mais poderosos da época pôs-se a trabalhar numa forma mais justa e clara de organizar as forças goblinóides.

55 idéias de Aventuras

- Uma vila costeira de Tyrondir que serve como entreposto comercial será invadida por um grande destacamento de tropas, que desembarcarão em um avassalador ataque. Não existe meios de trazer reforços a tempo. Os heróis precisam ganhar tempo para evacuar a vila, e evitar um massacre.

- Um embaixador de Yuden está vindo a Tyrondir para negociar um tratado de cooperação. Os heróis têm a missão de escoltá-lo. No entanto, um grupo de caçadores goblinóides está a espreita...

- Uma mina de Adamante foi descoberta próximo a antiga Khalyfor, e está sendo explorada pelos orcs mineiros. Os heróis devem cortar o acesso na Aliança Negra à tal mina, e talvez até tomá-la para o exercito do Reinado.

- Um antigo Lich Necromante, especialista em constutos, estuda a proposta de uma aliança com os goblinóides, na qual revelará seus segredos. Os Heróis devem impedir que eles façam o acordo.

- Um mensageiro refugiado de Arandir consegue romper o cerco goblinóide e solicita ajuda do exército do Reinado. Os heróis são convocados a escoltar e comandar uma tropa de assalto até Arandir para forjar aliança com os rebeldes.

- Um grande líder rebelde foi capturado e levado para o interior de uma área de tormenta em Lamnor. Cabe aos heróis resgatá-lo.

• Uma nau goblinóide foi enviada à Moreania para negociar maquinas de guerra Darash. Os heróis devem impedir que a Aliança Negra tenha acesso a tal tecnologia.

• Durante uma missão de reconhecimento, os heróis descobrem que haverá um ataque surpresa da Horda do Crepúsculo. Eles chegarão por um túnel escavado por um Cavalo de Ragnar, que estará dando apoio aos invasores. Começa uma corrida contra o tempo para que os aventureiros possam levar a informação antes que seja tarde demais...

• Uma importante clériga de Lena será executada em sacrifício, a menos que um campeão do exército do Reinado aceite duelar com Grom, o Bárbaro, dentro das muralhas de Khalyfor.

• Durante a investigação de escavações goblinóides sob território de Tyrondir, ocorre um desabamento e os aventureiros ficam presos. E para piorar ainda mais a situação, um grupo de orcs caçadores está na pista dos Heróis. Conseguirão os aventureiros sobreviver?

• Um capitão pirata será executado em Cala-Cala. Entretanto, dizem os boatos que ele é o único que já circunavegou completamente o continente sul, e conheçe todos os segredos da costa de Lamnor já tendo, inclusive, escapado de investidas da Lança de Ragnar. Irão os aventureiros resgatar o espirituoso capitão em troca de tais informações?

• Um antigo templo de Ragnar em ruínas contém um pergaminho que revela o segredo sobre a flecha de fogo. Infelizmente, os goblinóides também descobriram a existência de tal pergaminho. Tem início uma corrida pela posse de tais informações.

• Os aventureiros encontram-se em um acampamento militar sob cerco de tropas goblinóides. Os heróis precisam furar o cerco e buscar reforços.

• Os aventureiros precisam impedir que Urkhis chegue ao templo de Gao e aprenda seus segredos.

• O corpo de um lendário herói élfico e suas armas mágicas repousam a eras numa tumba em algum lugar ermo. Os heróis descobrem que Gaardalok pretende roubar o cadáver e animá-lo como um poderoso morto-vivo sob seu controle. Os heróis precisam resgatar os restos mortais do antigo herói antes que a Aliança Negra o faça.

• Os rebeldes ficam sabendo de um grande carregamento de armas, munição e outros suprimentos indo em direção aos acampamentos do norte. A missão dos heróis é interceptar e confiscar a caravana, conduzindo-a a Arandir sem que os goblinóides percebam o furto a tempo.

• Um importante oficial é capturado por forças avançadas da Aliança Negra. Os aventureiros devem resgatá-lo antes que as informações que ele possui possam ser extraídas.

• Os heróis devem escoltar um grupo de oficiais inimigos capturados para levá-los com vida a interrogatório. Entretanto, uma tropa de assalto tentará o resgate a qualquer custo.

• A família de um poderoso herói aventureiro está sendo mantida refém pelos goblinóides, e está obrigando-o a lutar como campeão da Aliança. Os heróis precisam descobrir o motivo desse valoroso herói estar combatendo pela bandeira de Ragnar, e resgatar a família desse campeão antes que ele faça mais estrago.

• Algum importante oficial do exercito do Reinado é na verdade um dopellganger disfarçado e está repassando informações vitais para a Aliança Negra.

• Os heróis tem como missão resgatar um grupo de escravos em uma mina e levá-los a um lugar seguro.

• A Aliança Negra faz um cerco marítimo em Quelina. O conselho pirata aceita colaborar com o exército do Reinado, dando apoio naval caso os heróis consigam repelir o ataque goblinóide.

• Mortos-vivos começam a se erguer dos campos de batalha e avançam contra o acampamento militar dos heróis.

• Um Oficial Superior tem uma rixa com os heróis, e os manda para missões suicidas. Os aventureiros precisam dar um jeito nisso antes que eles morram em alguma missão impossível de realizar.

• Os aventureiros descobrem um antigo cemitério goblinóide, onde está o corpo de Roornagar, o Conquistador esquecido, e acidentalmente o despertam, agora como um poderoso morto-vivo.

• Um poderoso clérigo de Ragnar começa a organizar os Bugbears do gelo nas uivantes, treinando-os e ensinado táticas de guerrilha. Eles irão formar uma tropa, e farão ataques-relâmpago dentro do território do Reinado.

• Um grande dragão está dando apoio as tropas da Aliança Negra durante as batalhas. Os heróis precisam descobrir a localização do covil da fera e neutraliza-la.

• Um paladino de Thyatis está liderando uma tropa de humanos contra os destacamentos da Aliança Negra em Tyrondir, causando grandes baixas. Embora tenha sido morto algumas vezes, o carismático líder sempre retorna a vida. Os aventureiros, membros da Aliança Negra, devem descobrir uma forma de eliminar definitivamente o campeão humano.

• Um embaixador de Yuden está vindo a Tyrondir para negociar um tratado de cooperação. Urkhis entra em contato com os aventureiros, e os intima a exterminar o embaixador e sua comitiva.

• Komor'Gosh comprou grande quantidade de equipamentos bélicos de Krargathar. Os aventureiros são procurados por Makeni para escoltar o carregamento. Ocorre que Gaardalok não deseja que as armas cheguem à Lança de Ragnar...

• Gaardalok suspeita que Komor'Gosh tem uma aliança com Hurlaag. Ele contata os aventureiros, através de Erolok, e os "convence" a ajudá-lo a encontrar provas contra o mutilado. Uma vez de posse das provas, ele acusará Komor de traição, e pedirá sua cabeça a Ironfist.

• Gaardalok está a procura do lendário "Crânio de Werz'Zhul", um Arquilich lendário. Com tal artefato ele será capaz de levantar e controlar hordas de mortos-vivos. Os aventureiros serão enviados para coletar informações acerca do poderoso item.

• Um importante espião da Aliança Negra está coletando informações infiltrado no Protetorado do Reino. Ocorre que nos últimos dias, o anel mágico utilizado para comunicação parou de funcionar, após o espião ter se envolvido em combate com um mago. Os aventureiros deverão ir até Valkaria, entregar um novo anel ao espião, e trazer as informações mais importantes.

• Uma lenda antiga diz que uma tribo isolada nas cordilheiras Dhorlantur é capaz de domar e cavalgar Wiverns. Os aventureiros deverão explorar a região, encontrar a tribo, aprender seus segredos e traze-los à Aliança Negra.

• Thwor determina que os aventureiros vão até o Reinado, façam contato com tribos de Goblinóides e os convença a participar do ataque aos humanos.

• Komor'Gosh quer que os aventureiros testem um novo barco, indo até Sambúrdia e coletando informações, como batedores.

A Hierarquia Militar

Praças: *Cabo / Soldado / Recruta*
(um ano ou menos de serviço militar)
Sub-Oficiais: *1º Sargento (Sargento-Mor) / 2º Sargento (Sargento - Ajudante) / Oficial Assistente*
Oficiais Intermediários:
1º Tenente (Tenente-Mor) / 2º Tenente (Sub-tenente)
Oficiais Superiores:
Major (também conhecidos pelo prefixo HaKur')/ Capitão (também conhecidos pelo prefixo Kur')
Oficiais de Alto-Escalão:
Marechal (um deles é Holgor Greatfang) / Coronel
Oficial-Mor:
General (Cargo ocupado por Thwor Ironfist)

• O Sumo-sacerdote de Ragnar falhou em negociar um acordo com os minotauros. Agora os aventureiros devem assassinar Aurakas, o primeiro cidadão.

• Uma tropa será enviada para atacar uma cidade de Tyrondir. Os aventureiros são soldados da Aliança Negra.

• Um superior deseja que os heróis vão até uma certa colônia Troll, e negociem a localização de Doherrim.

• Gandrezkka não morreu no ataque do Protetorado, mas é agora uma prisioneira. Oarthess deseja que os aventureiros descubram onde ela está escondida, mas ninguém deverá saber de nada, pois Thwor não autorizou a missão, que ele considera suicida e desnecessária.

• Terrack Hellfire ouviu falar de uma poderosa magia, chamada Dragão Escravo, que seria ideal para destruir as muralhas das cidadelas humanas. Apenas em Vectora ele poderá descobrir os segredos da magia.

• Os gigantes da cordilheira Dhorlantur, incomodados com a maciça presença goblinóide na região, decidiram exterminar o incomodo. Os aventureiros deverão ir até a Montanha da Presa de Megalokk e destruir Voltron, o líder dos gigantes.

• Gaardalok irá até Tapista tentar um acordo com os minotauros. Os aventureiros deverão escoltá-lo.

• Um mago de Wynnla possui um tomo que descreve o processo de criação de golens. Os aventureiros deverão roubá-lo.

• Um poderoso item mágico, chamado de "O coração de Oceano" é capaz de controlar os mares, invocando ondas e tempestade. Komor'Gosh contata

os aventureiros para capturá-lo, entretanto o artefato está na tumba de um antigo clérigo de Oceano, no fundo do mar.

• Um poderoso cão do inferno tem atacado um acampamento goblinóide. Os aventureiros deverão caçá-lo, mas os clérigos de Ragnar dizem que o monstro está predestinado a ser a montaria de Thwor Ironfist.

• Holgor contrata os aventureiros para caçarem duas humanas e um elfo que invadiram Rarnaak. A única pista é que o nome do elfo é Fren.

• Um mensageiro goblin que transportava papéis e mais papéis com estratégias de invasão em massa pertencentes à Aliança Negra foi capturado por um grupo de resistência vindo de Arandir. Os aventureiros devem resgatar os papéis e dar fim no grupo de resistência antes que estes retornem à Cidade Rebelde.

• Para o lazer dos soldados, um torneio de luta está acontecendo em Rarnaakk. Obviamente, apenas goblinóides são permitidos na peleja — elfos e humanos são apenas objetos de divertimento. Porém, correm boatos que um grupo rebelde que escapara das garras goblinóides usara feitiçaria para mudar de aparência conseguindo, assim, participar do torneio e causar desordem. Os aventureiros têm a obrigação de caçar os delinqüentes e entregá-los à 'milícia'.

• Rumores falam sobre um general bugbear corrompido pela Tormenta na Claricea Vermelha. Estranhos acontecimentos irrompem por todo Forte Threnkk. Curiosamente, todos envolvem vermelho, sangue e insanidade. Os aventureiros são mandados para investigar o caso, interrogar testemunhas e, se provar-se a veracidade, acabar com o problema.

• Em Krargathar, um maníaco está assassinando brutalmente prostitutas dos meretrícios pertencentes à Krea, a cortesã que os mantêm. Já fora descoberto que o assassino é um cliente antigo de Krea, já que matara apenas as fêmeas mais requisitadas. Um casebre — que mais parecia um açougue — fora descoberto há algumas semanas. Não há mais pistas além destas. Os aventureiros devem investigar, descobrir a identidade do maníaco e dar fim ao caso.

• Os aventureiros recebem a missão de visitar a tribo conhecida como Kerdrazar, famosa por suas notáveis habilidades em manusear e fabricar venenos, poções e preparados. O objetivo da visita é averiguar a veracidade dos rumores sobre uma cidade subterrânea conhecida como Xilldrakkar — segundo os nativos, a cidadela é administrada por um demônio de mesmo nome. Se os boatos se provarem verdade, os aventureiros devem adentrar Xilldrakkar e tentar um acordo com o próprio demônio que a rege — o maior problema é que, segundo as histórias, o demônio, só aceita acordos vindos de pessoas que sobrevivam a ele.

Parte 1

De Quando Morremos

Era um homem de barba de urso e porte de jaguar. Uma espada longa pendia da cintura, e vestia uma cota de malha que parecia veludo em seu corpo. Ia na direção de outro homem alto, alto como as torres, e de ar nobre e frio. Não mostrava sinal de velhice, mas era ancião como os deuses, e também não possuía barba, mas cabelos negros e sedosos que desciam até o fim da leve túnica.

— Senhor! — disse o homem de barba de urso, descendo uma mesura. Obediência leal.

— Diga, Seraphim. — o homem alto como as torres virou-se, e duas orelhas de folhas de árvore surgiram na altura da cabeça. Tinha face bela e delicada, mas carregava algo amargo. — Algo sobre a caravana da Claricea Vermelha?

— Sim, senhor. Notícias ruins. — a voz tremulava. — Sarfeld Amyenn foi capturado pelos malditos.

Silêncio.

— Não podemos fazer nada. — veredicto. — Se descobrirem nosso esconderijo e vierem nos matar, guerreamos. Se nos cercarem, guerreamos. Se nada fizerem, guerreamos. Reze para Glórienn, Seraphim, reze pedindo que Sarfeld morra leal.

O soldado sabia que a Deusa dos Elfos não escutaria um humano, mas rezou. Naquela noite, a chuva percorreu feroz na Cordilheira Dhorlantur, assim como todos na Rebelião de Libertação Lamnoriana.

***

Mais um balde de água. Sarfeld acordou novamente, e mais dez chibatadas talharam sua pele. - Glórienn, me leve! Me leve antes que eu fale!

— Chega, Turkim. — uma voz macia e laminosa abraçou a sala de torturas. Turkim, o clérigo de Hurlaagh, o Deus dos Hobgoblins, obedeceu à voz como um boi manso. — Não duvido das habilidades de um clérigo de Hurlaagh. — sorriso. — Mas um chicote não vai arrancar as informações que queremos.

O guerreiro de pele vermelha descansou a chibata, que parecia sedenta de sangue. Deu alguns passos para trás, ainda desconcertado, e a voz tomou seu lugar. Era bela como um demônio.

Oarthess Sangue-Negro.

— Olá, Sarfeld. — as mãos de unhas negras e belicosas tocaram as bochechas do elfo. Ele enrubesceu levemente. Ela tinha os cuidados de uma mãe. — Não tenha medo. Queremos apenas respostas.

Queremos apenas respostas. *Ecoou. Era tentador.*

— Feitiço! — vociferou para si mesmo. — Sua vagabunda goblinóide, suma daqui! Suma!

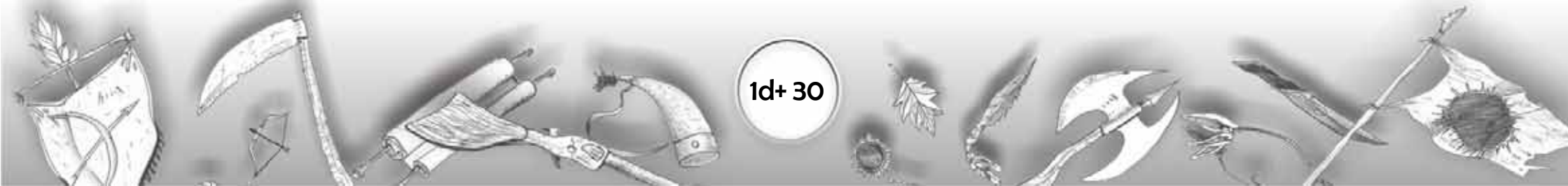
— Seu — tentou Turkim, mas foi detido:

— Não, não! — ela parecia protetora. Era como uma mãe. *Não! Ela é goblinóide! Concentre-se. — Sarfeld já se machucou muito. Ele precisa de cuidados. Ele é um bom homem. Vai nos ajudar, não?*

Ele é um bom homem. Vai nos ajudar, não? *Ecoou novamente. Ela parecia tão boa...*

— Filha de porcos! Mate-me! — esganiçava.

Sarfeld, eu sou sua mãe... De repente, Oarthess Sangue-Negro era Leyla Amyenn. A pele vermelha era branca, as unhas negras eram rosadas, os olhos negros eram azuis. Conte onde fica sua casa na árvore...

— Pare... Por favor, pare... Eu..
— A sua casa na árvore, onde ficam seus amigos. Vamos brincar lá... *Ecoava Leyla Amyenn. Sarfeld era um garotinho.*
— Cordilheira Dhorlantur. Todos estão lá. — disse. Ele sorriu para sua mãe. Mas sorria para Oarthess Sangue-Negro, a hobgoblin, e por isso havia falhado.
— Obrigada, Sarfeld. — uma unha negra talhou um pequeno arranhão no pescoço do elfo. — Você nos ajudou muito. Agora poderá ir para junto de sua mãe. — um estalar de dedos. Turkim tinha um machado. — Espero

que tenha sido feliz, e que não guarde rancor de mim e do grande Ragnar. Anseio que esteja grato.

O fio do machado desceu na garganta, e sangue élfico banhou toda a sala de torturas, para a felicidade de Ragnar. A cabeça pendeu da maca, e foi fazer companhia para as outras dezenas que a esperavam no assoalho.

***

— Vamos morrer. — disse o homem mais alto que todas as torres para uma mulher de cabelos crespos e olhos azulados. A pele era branca, os seios fartos, e o sorriso convincente. Vestia uma túnica leve como as folhas do outono, e observava um menino brincar com uma loba no jardim.

— Sarfeld. — disse a mulher, tom de guerreira. — Todos já sabem. E a culpa é sua.

— Minha? — incrédulo.

— Sim. Se ele tagarelar, a culpa é sua. Você o treinou, ele sempre foi o seu preferido. — a voz era como uma serpente. — Se ele falar, a culpa é sua.
— Sarfeld viu a mãe morrer estuprada. Todos viram. Foi vergonhoso. — era um martelo. — Eu apenas o treinei, era meu melhor pupilo. Se ele falar, isso significa que ninguém desse exército, nem eu, nem você, nem todos os outros Rebeldes Lamnorianos, pode sobreviver aos malditos.

A mulher se calou, e buscou um abraço no homem. Ele evitou. Reprovação. Uma lágrima solitária escorreu pela face, como um córrego ousado. O homem recebeu o menino no jardim com um sorriso intrincado, quase que obrigado. O garoto o abraçou forte como um urso, como se nunca mais fosse vê-lo. A loba fechou os olhos fantasmagóricos na relva. A mulher sorriu ao vê-los juntos.

Era uma família como qualquer outra. Ou não.

***

O vento esbravejava em um amontoado de barracões sujos e tomados por pestes, com terra regada de urina e madeira emporcalhada de fezes. Os ocupantes, largos como um muro, grandes como uma árvore gorda e retorcida, tinham cabelos ruins de urso e pele esverdeada de lagarto, com as veias pulsando e saltando e enrubescendo monstruosas nos pescoços. Os punhos do tamanho de uma cabeça humana já haviam empunhado machados, espadas, arcos e lanças. O peitoral de gigante tinha cicatrizes como troféus, enaltecendo cada um deles. Os focinhos porcinos fungavam comida, inimigos, prostitutas e dejetos. Havia, também, os de pele vermelha, do tamanho de humanos comuns, porém com dentes latejando de ferocidade e olhos sedentos de sangue. As orelhas tenazes eram precisas e calculistas. Os menores, desprezados e esquisitos, de derme de um verde doente ou marrom ferroso, eram capachos desajeitados e espremidos, vestindo coisas pulguentas e rasgadas.

Aquele era o Forte Klerockk, um ajuntamento do pior e mais sujo que a Aliança Negra possuía. Mas, naquele dia, iriam guerrear contra os sobreviventes, os sabotadores que sobreviveram do ataque a Lenórienn; muitos, de tão bêbados, não percebiam o fervor de sangue, a coceira da batalha, o gosto amargo e doce da chegada de uma peleja.

Quando Oarthess Sangue-Negro, a maga hobgoblin e membro da Tropa do Eclipse chegara, um incêndio irrompeu do corpo de cada goblinóide de Klerockk pela dama de pele rubra, e todos ali morreriam e batalhariam e sofreriam pela mulher. Era bela, tão bela quanto as elfas prostitutas, e provocava alvoroço por onde passava. Tinha fama, assim como todos da Tropa do Eclipse, e as histórias do grupo passeavam por todo o império da Aliança Negra; sobre como Urkhishtku Mortenegra, o antes líder, decepara a cabeça de um gigante de Dhorlantur, sobre como Sharmuta Presas-de-Prata matara dois comandantes goblinóides corrompidos pela Tormenta de Lamnor, e também sobre a própria Oarthess, que apesar de jovem já tinha fama por toda a nação, e seus feitos eram tão bravos quanto os de um lorde guerreiro.

Jovem, bela, goblinóide, maga, perigosa. Oarthess Sangue-Negro pôs ordem no Forte Klerockk, utilizando força, manipulação, bravatas, ameaças. Cada palavra que irrompia de sua voz limpa provocava algum sentimento que muitos daquele lugar nunca haviam sentido: uma paixão, um amor descontrolado, de um servir e amar e beijar e seguir a maga, de ser leal. Conseguira, um dia depois de sua chegada, improvisar uma emboscada simples na Claricea Vermelha junto de dois comandantes bugbears, com o intuito de capturar apenas um dos Rebeldes Lamnorianos. Conseguiram. Simples, limpo, perfeito, bem executado. Como nunca haviam pensado naquilo? Mas, de qualquer forma, Oar thes s Sangue-Negro — empregando táticas que aprendera com Urkhishtku, seu antigo líder —, a maga, a mulher, a fêmea, pensara primeiro. Com magias de persuasão e leitura de mente, a arcana conseguira extrair a localização dos Rebeldes Lamnorianos, em Dhorlantur.

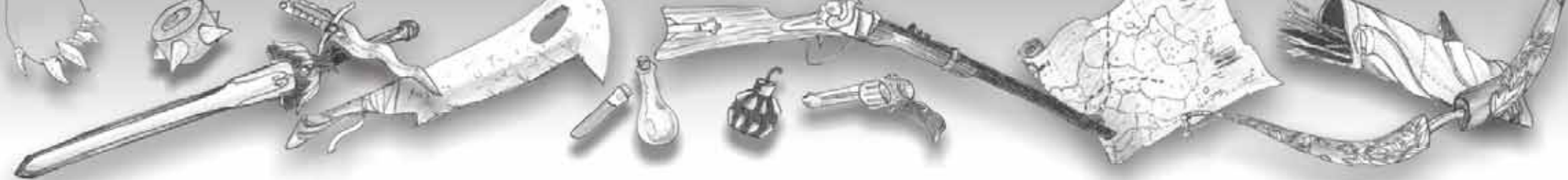
E, naquele dia, atacariam.

— Senhora Oarthess — um goblin porcino e maltrapilho se apoiou num único joelho, e desceu um pergaminho de couro de rato. Um mensageiro. — O grande general Thwor Ironfist permitiu o ataque contra a cidadela de Arandir.

— Obrigada, mensageiro. Ele mandou reforços? — voz quente e, ao mesmo tempo, fria, determinada. O sangue do mensageiro ferveu. Paixão.

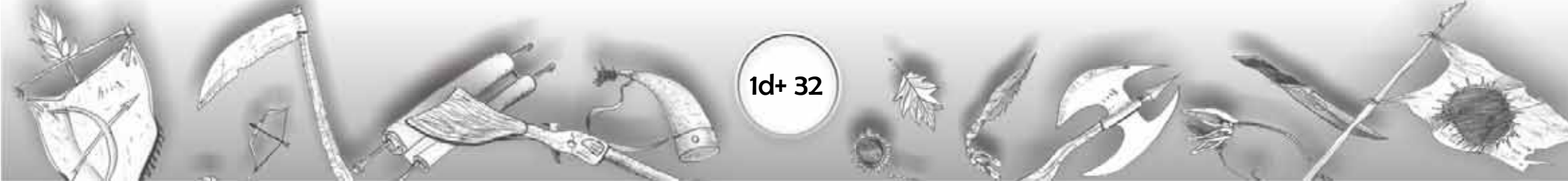
— Não, senhora Oarthess. — tremulou. — Acho que não é preciso, nosso forte possui muitos — contudo foi cortado.

— Seu forte possui muitos imbecis, mensageiro. — agora o veludo era lâminas, e o coração de todos no Forte Klerockk fora estilhaçado. Humilhados. Imbecis. Sua musa, sua diva, chamou-os de imbecis. E eles concordaram, pois aquela era Oarthess Sangue-Negro, e isso significava obediência de ambos os lados.

— Sim, minha senhora, mas — cortado.

— Mande chamar reforços. Agora.

— Na verdade eles haviam mandado reforços, senhora, mas eu preferi que — cortado.

— Você possui a mesma influência de um camundongo na Aliança Negra, mensageiro! Você desrespeitou um superior, e assim desrespeitou Ragnar. — estalar de dedos.

O clérigo de Hurlaagh junto da fiel chibata surgiu no mesmo instante.

— Turkim, cuide da penitência do mensageiro.

— Sim, senhora Oarthess. — os músculos do hobgoblin pareceram estalar de ansiedade, e a chibata lanhou setenta e duas cicatrizes no couro do goblin mensageiro na sala de torturas, pouco depois.

"Atrasos", pensou Oarthess Sangue-Negro. A maga odiava demoras; sempre dificultavam o serviço em questão, fosse um retardo de tempo pequeno ou grande. Àquela altura, talvez já fosse tarde demais marchar para a Cordilheira Dhorlantur. Decretou que dois soldados fossem buscar os reforços no Forte Kaloaargh, para, ao surgir do lusco-fusco, atacar Arandir.

"Missões individuais", pensou, "Preferia o tempo em que eu tinha que amaldiçoar ou persuadir alguns ogros bárbaros e ir embora". E retornou à tenda.

***

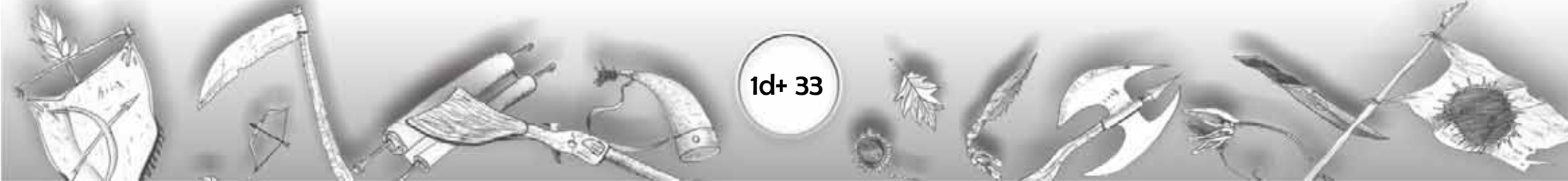
A torre do Conselho de Glórienn em Arandir, a Cidade Rebelde, era rodeada por centenas de transeuntes aflitos com o discurso que Tassar, o fundador, proclamaria sobre a captura do Rebelde Lamnoriano Sarfeld e um possível ataque dos goblinóides contra todos os sobreviventes. Azgher observava tudo afoito, cada vez mais volumoso no céu, prestando detalhes em cada movimento dos habitantes de Arandir. A torre, com o iluminar do Deus-Sol, parecia áurea, alteando cada minúcia da construção; seus desenhos, bordas pomposas, colocação estratégica e paredes imaculadas. Numa das janelas mais altas, para que todos o pudessem ver, Tassar surgiu, de voz esplendorosa e vestimentas briosas. Os cabelos louros percorrendo um pequeno perímetro do céu por meio do vento, esbanjando beleza. O corpo altivo de braços esticados, para que todos o percebessem. E, assim, Tassar falou.

— Habitantes de Arandir — voz perfeita, limpa, épica. Ecoou nos ouvidos de todo elfo, humano e meio-elfo a voz de Tassar, o clérigo de Glórienn, e isso significava esplendor genuíno. — como todos sabem, sofremos um ataque frio a uma de nossas tropas, na Claricea Vermelha. Capturaram Sarfeld Amyenn, um dos melhores entre nós, de notável fama. Se Sarfeld ceder, Arandir estará condenada; portanto, tenham forças, pois podemos, a qualquer momento, ser atacados.

Veredicto. Força, estouro de bravura. Um urro de glória e coragem irrompeu de toda Arandir, e Azgher brilhou mais forte. Tassar ergueu os braços, e o urro tornou-se ainda mais sonoro, e Glórienn sorriu, e Ragnar praguejou, e a Cordilheira Dhorlantur estremeceu. "Está dito", os pensamentos de Tassar, "Esta será a maior batalha que os elfos já enfrentaram, e Glórienn ficará satisfeita, pois vamos degolar Ragnar!". Ao longe, quando Tassar sumiu pela janela, os outros membros do Conselho de Glórienn tomaram seu lugar, proclamando mais bravatas, ou mais conselhos, ou menos palavras. Todos ali salivavam de vingança, pois não deixariam que os goblinóides corrompessem Arandir assim como fizeram com Lenórienn. Mais urros de glória, mais bravatas...

... Todavia, o tempo transcorria.

Jogando com Monstros

Orcs, bugbears, hobgoblins, goblins... tantas são as diferentes raças que integram a Aliança Negra quanto são diferentes suas habilidades de guerra. A seguir , apresentamos algumas novas vantagens únicas que podem ser usadas por grupos que optem por personagens membros da AN.

Bugbear (1 ponto)

Os bugbear são os maiores e mais fortes goblinóides que existem, além de serem os mais agressivos; com corpos musculosos, que podem medir até 2,10m de altura. Seus corpos são cobertos de pêlos ásperos e possuem presas e focinhos.

A raça tem lugar de destaque na Aliança Negra pelas suas qualidades de combate, mas, principalmente, porque o general Thwor Ironfist é também um bugbear.

- **Força +2, Resistência +1.** Brutais e truculentos. Não precisa dizer mais nada.
- **Visão Aguçada, Faro Aguçado.** Enxergam tão longe quanto uma águia e farejam tanto quanto um perdigueiro. Não precisa dizer mais nada.
- **Fúria.** Não os irrite. Não precisa dizer mais nada.
- **Má Fama, Monstruoso.** Twhor Ironfist é desta raça. Não precisa dizer mais nada.

Hobgoblin (1 ponto)

Os Hobgoblins são uma raça muito mais disciplinada que os goblins, dedicando-se, muitas vezes, ao estudo da magia. Não são tão altos como os bugbears, possuindo a mesma estatura média de um humano.

- **Armadura +1.** Hogoblins tem o couro rígido.
- **Infravisão.** Hobgoblins podem enxergar no escuro total.
- **Inimigo de elfos.** Hobgoblins são inimigos tradicionais dos elfos, disputando por territórios ou qualquer outra coisa. Graças a isso, recebem +1 na FA sempre que lutam contra membros desta raça.
- **Má Fama.** Não costuma ser aconselhável andar na companhia de um destes seres...

Ogro-mago (3 pontos)

Ogros magos são uma espécie mais inteligente e perigosa de ogros comuns. Têm a pele esverdeada ou azul claro, e medem tipicamente, 3m de altura, possuindo ainda um par de pequenos chifres acima da cabeça.

- **Força +2, Resistência +2.** Ogros-magos são um pouco mais fracos que ogros comuns (não que isso os torne realmente fracos...)

• **Resistência a Magia.** Ogros-magos não são facilmente atingidos por feitiços.

• **Modelo Especial.** Ogros-magos possuem o mesmo tamanho de um ogro comum.

• **Má Fama, Monstruoso.** Apesar de não serem tão limitados intelectualmente, ogros-magos ainda são truculentos. E continuam não sendo reconhecidos por seus bons modos...

Diferente do ogro comum, o ogro-mago pode comprar vantagens mágicas pelo seu custo normal. Ele também pode comprar vantagens relacionadas à inteligência, mas por um custo maior: para eles, Genialidade custa 2 pontos e Memória Expandida custa 3 pontos.

Orc (1 ponto)

Um orc (ou orco, como também pode ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

• **Força +2.** Orcs são brutais e possuem músculos poderosos.

• **Infravisão.** Como estão acostumados a viver no subsolo, orcs desenvolveram a capacidade de enxergar no escuro.

• **Inimigo de Anões.** Orcs são inimigos tradicionais dos anões, disputando por territórios ou qualquer outra coisa. Graças a isso, recebem +1 na FA sempre que lutam contra anões.

• **Má Fama.** Nenhum povo com um pingo de sanidade gosta de ter uma tribo orc por perto...

• **Ponto Fraco.** Orcs estão acostumados à escuridão, por isso recebem um redutor de -1 em todas as características quando expostos à luz forte.

Meio-Ogro (2 pontos)

Quando os reinos da Lamnor caíram frente ao exercito da Aliança Negra, a imensa massa populacional do continente foi escravizada e direcionada para as recém formadas cidades-estado do império. Estando em cativeiro, as humanas e elfas estavam sujeitas a todo tipo de atos de violência, cometidos em geral por orcs e goblinóides. Mas nas fileiras da Aliança Negra também existem os terríveis ogros...

O fruto de uma violência desse tipo é sempre horrendo, assim como o ato que o gera. A prole resultante é grande demais para que a gestante a comporte de maneira apropriada, sendo que na maior parte dos casos ela acaba morrendo muito antes da maternidade. Mas, em raras ocasiões, a fêmea sobrevive até o fim da gestação, apenas para morrer com violentos golpes desferidos pelo ser em seu nascimento. Assim nasce o meio-ogro.

Todo meio-ogro cresce desprezado e solitário, independente se criado entre ogros ou humanos. Devido a isso acaba se tornando introspectivo e com um forte sentimento de provar seu valor para todos, desejando ser respeitado, seja por sua força entre os goblinóides e ogros ou por seu caráter entre os humanos.

Um meio-ogro costuma ter entre 1,95 e 2,4 metros, e sua aparência será sempre uma mistura medonha das duas raças. Portanto, seria impossível para um membro desta raça se passar tanto por humano quanto por ogro. Quando livre entre os goblinóides, costuma se vestir e portar exatamente como um goblinóide. Já entre os escravos, costuma ser mais um maltrapilho na multidão...

- **Força +3, Resistência +2.** Talvez a única coisa mais forte e resistente quanto um meio-ogro seja um verdadeiro ogro.

- **Inculto.** Um meio-ogro é quase tão estúpido quanto um ogro.

- **Má Fama.** Um meio-ogro é considerado um incômodo talvez maior do que um ogro.

Novos Kits de Personagem

A seguir, apresentamos novos kits de personagem, relacionados ao conflito da Aliança Negra. Regras para kits de personagens serão vistas no vindouro *Manual do Aventureiro Alpha*.

Acólito de Gao

Os acólitos de Gao são membros da nebulosa Ordem de Gao e possuem acesso às técnicas e fundamentos ensinados no misterioso mosteiro. Para mais detalhes sobre a Ordem de Gao e seus detalhes, veja a Parte 2 – O Flagelo de Glórienn.

Função: Dominante.

Pré-requisitos: H1; R1; Paralisia; Deve ter conseguido escalar a montanha onde se localiza o mosteiro.

Benefícios:

- *Paralisia Maior:* Ao usar a vantagem Paralisia, você gasta 1 PM a menos do que gastaria normalmente, ou seja, com 1PM, você mantém um oponente paralisado por dois turnos; e mais um turno para cada PM extra que gastar na manobra.

- *Apresamento Poderoso:* Quando você paralisar um oponente, seu próximo ataque a ele, se ele ainda estiver paralisado, é considerado Poderoso (em caso de acerto crítico, o ataque triplica sua F ou PdF). Para possuir este poder você deve primeiro possuir Paralisia Maior.

- *Abraço da Terra:* Quando você paralisar um oponente, seu próximo ataque a ele (se ele ainda estiver paralisado) é considerado Perigoso (você consegue um acerto crítico com um resultado 5 ou 6 no dado). Para possuir este poder, você deve primeiro possuir Apresamento Poderoso.

Arcanante

O arcanantismo foi criado pelos elfos e disseminado pelo mundo, mas hoje em dia não são tão numerosos como a alguns anos. É comum ver um arcanante que também é feiticeiro ou mago, e decidiu desenvolver outras capacidades. Conjuradores de batalha, arcanantes possuem paixão por aventuras. Preferem causar dano aos inimigos suficiente para que não precisem se defender, investindo suas vidas no estudo e aprendizado de magias ofensivas. Apesar de optarem por uma mágica agressiva, é normal que consigam lançar algumas magias mais diversas e que possam ser úteis em alguma situação incomum.

Função: Atacante.

Pré-requisitos: Magia Elemental, Pontos de Magia Extras.

Benefícios:

- *Fio do Arcanante:* O arcanante seleciona uma magia qualquer que cause dano e que conheça previamente. Sempre que lançar esta magia, ela causa 1 dado extra de dano (por exemplo, uma magia que normalmente causaria 3d+2 de dano, com esta habilidade passa a causar 4d+2). Esta habilidade pode ser adquirida mais vezes, mas pra cada vez, o personagem deve escolher uma magia nova.

- *Golpe Dissipador:* O arcanante pode realizar um ataque que dissipa uma magia ativa sobre o alvo. O O arcanante pode dissipar magias que possuam um custo minimo em PMs igual a sua Hx5, ou seja, pode cancelar magias de até 5 PMs com H1; 10 PMs com H2; 15 PMs com H3 e assim por diante; e deve gastar um número de PMs igual ao mínimo necessário para lançar a magia. Os PMs gastos são perdidos mesmo que o ataque falhe.

Não podem ser canceladas magias de duração permanente. Mas existem certas magias, como Chuva Congelante, que são permanentes até serem canceladas; nestes casos, estes poder vai funcionar. Para cada utilização deste poder, o arcanante dissipa apenas uma magia que esteja ativa no alvo; caso existam mais magias ativas, ele deve utilizar este poder novamente.

• *Magia Duradoura:* qualquer magia Sustentável lançada pelo arcanante sobre ele mesmo dura um número de turnos extras igual a sua própria Resistência.

• *Resiliência Arcana:* o arcanante pode substituir o dano recebido por PMs, na proporção de 2 PMs para cada 1 PV. Assim, ele pode gastar 12 PMs para evitar perder 6 PVs em um ataque, por exemplo, ou 6 PMs para evitar 3 PVs.

Caçador Escravista

Nas cidades-estado goblinóides, toda a produção agrícola ou trabalhos envolvendo construção de estruturas são executadas por escravos dos reinos conquistados pela Aliança Negra. Porém, ainda existem certas tribos de bárbaros selvagens e sobreviventes de guerra em grupos rebeldes que vivem em liberdade dentro do império ou, mais raramente, escravos fugitivos que tentam alcançar os reinos livres do Reinado. Para combater esta afronta à dominação goblinóide, existe o Caçador Escravista.

Especializado em localização, combate e captura, um Caçador Escravista persegue estes grupos livres ou fugitivos em todo tipo de terreno, com o objetivo de engrossar ainda mais os já gigantescos grupos de escravos a serviço do império. Todo escravo capturado pode ser vendido em qualquer cidade-estado, por preços que variam de uma região para outra. As únicas exceções são os fugitivos, que na maior parte dos casos, são entregues as cidades de onde eram cativos. Apesar de trabalharem em conjunto com as forças do império, grande parte destes caçadores são mercenários, sendo contratados para um serviço e recebendo recompensa por sua execução. São requisitados mais freqüentemente por Feitores Goblinóides, ou mesmo por algum chefe de cidade-estado. Não são raros os Caçadores que se dedicam exclusivamente a prestar serviços a um único chefe ou mestre-feitor, seja por escolha própria ou algum tipo de dívida. Existem ainda os que estão sob as ordens do exército da Aliança Negra, acompanhando as tropas e fazendo prisioneiros na linha de frente dos combates em Tyrondir.

Seja em grupos exclusivos de caçadores ou na companhia de um grupo misto, um Caçador Escravista sempre será furtivo e prático, avesso a qualquer tipo de ato impensado ou de demonstração desnecessária de força, pois suas missões não envolvem apenas a invasão do território dos inimigos, mas também a captura de todos eles com vida.

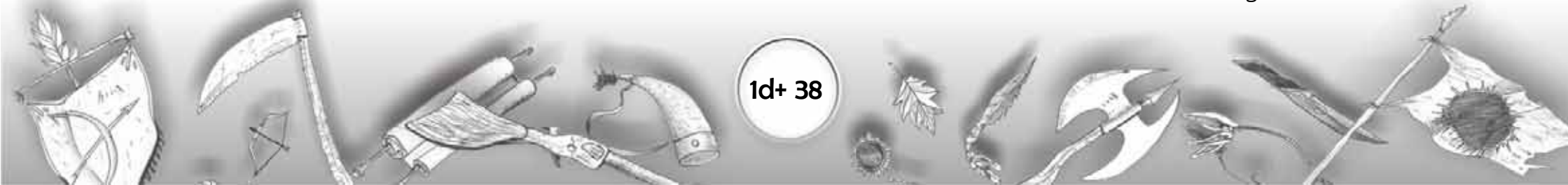
Função: Dominante ou Atacante.

Pré-requisitos: Qualquer raça goblinóide, Ogro, Meio-ogro ou Orc; Inimigo (humanos, elfos ou meio-elfos); Sobrevivência; Arena (Ermos); Possuir Esmagamento como um de seus tipos de dano.

Benefícios:

• *Alvo não-letal:* Um Aliado morto não vale nada para o caçador escravista. Sempre que ele nocautear um oponente, causando dano do tipo esmagamento, o oponente automaticamente ficará muito fraco, como se tivesse tirado 1 em seu teste de morte.

• *Alvo Predileto:* O bônus recebido pela vantagem Inimigo (Humanos, Elfos ou meio-elfos) aumentam em +2, ou seja, você recebe H+4 em combate e testes de perícia envolvendo estas criaturas. Este poder pode ser comprado mais vezes; cada vez, o personagem deve escolher outra raça para a qual tenha a vantagem inimigo.

• *Caçador Implacável:* Quando está em sua arena, o caçador recebe H+2 e R+2, ao invés de somente o bônus normal de H+2. O bônus em Resistência não afeta Pontos de Vida ou de Magia.

Comandante Nato

O Comandante Nato é mais do que um comandante de destaque. Ele é alguém que *nasceu* para liderar e comandar. Um perfeito motivador e conhecedor de táticas e manobras de combate. Os soldados os idolatram e enxergam neles o formato do líder ideal. Ele é seu pai, seu irmão, seu deus. Eles são os verdadeiros heróis de guerra, as mentes por detrás as batalhas. Em cada reino d'O Reinado que possui alguma organização militar existe ao menos uma pessoa que possui este kit de personagem. Devido à sua origem e maneira positivista de agir, o Comandante Nato está sempre vinculado a alguma grande organização, e galgando posições, passando, com o tempo, a comandar mais de uma tropa (em regras, cada vez que ele comprar a vantagem Aliado (personagem-unidade), ele está recebendo uma tropa nova sob seu comando).

Função: Baluarte.

Pré-requisitos: Aliado (personagem-unidade); Patrono (A organização para a qual ele serve); Estratégia (de Ciências ou Esportes).

Benefícios:

• *Comandante Amado:* Você é especialmente querido por suas tropas, e sua queda em combate os leva a uma fúria selvagem. Quando você cai em combate (fica com 0PVs), a tropa que estiver mais próxima de você, e engajada em combate, recebe um bônus de +1 na FA e FD por um número de turnos igual à sua Habilidade.

• *Comandante Impiedoso:* Seus subordinados, assim como você, não poupam a vida de seus inimigos. Escolha uma de suas tropas no início do combate. Sempre que esta tropa atacar um inimigo considerado indefeso, ela recebe +2 na FA.

• *Comando Corajoso:* Sua simples presença inspira a bravura dos soldados. Você concede às suas tropas, um bônus de +1 para qualquer teste de resistência contra medo.

• *Comando Furioso:* Sua fúria desperta uma ira sanguinária em seus subordinados. Quando você está em fúria, concede aos seus subordinados +2 na FA e –1 na FD. Este poder só pode ser comprado se você possuir o poder Fúria Bárbara, do kit Bárbaro.

• *Estrategista Nato:* Você adiciona +1 aos bônus que oferece aos seus subordinados por conseqüência de manobras táticas (Por exemplo, uma manobra de movimentação tática vai oferecer um bônus de +3 ou +5 na FA ou FD, ao invés dos bônus normais de +2 ou +4). Este poder só pode ser comprado se você já possuir o poder Comandante Amado, Comando Furioso ou Comando Corajoso.

Emissário de Ragnar

A ascensão de Ragnar ao posto de deus maior é um evento relativamente recente na história de Arton, sendo que a profecia envolvendo Thwor Ironfist e a formação da Aliança Negra foram fatores essenciais para que isso acontecesse. Porém, o que muitos não sabem, ou ignoram, foi a ativa participação de Gaardalok, o sumo-sacerdote de Ragnar, e dos demais clérigos do deus da morte na expansão do culto ao antigo deus menor dos bugbears.

Em um imenso exército de goblinóides que cultuava diferentes divindades, unificar a fé parecia uma tarefa impossível. Foi então que surgiram os primeiros Emissários de Ragnar. Escolhidos dentre os mais fiéis servos, os Emissários formam um grupo de elite dentro do culto do deus da morte,

abençoados com poderes que afirmavam a postura dominante de Ragnar sobre as demais divindades, fossem elas menores ou do panteão.

Com habilidades especiais de combate contra não fiéis, foram os principais responsáveis pela conversão de muitos clérigos e xamãs de deuses menores, e por levar tantos elfos a virar as costas para sua deusa, sabendo exatamente como destruir a fé em cada um deles.

Hoje, com a conquista completa de Arton-sul, e a hegemonia do deus da morte sobre a fé dos diferentes povos goblinóides, os Emissários se dedicam a proteger o poder do culto, esmagando qualquer tentativa de adoração a outras divindades, e realizando missões sagradas para seu deus. Na hierarquia da Aliança Negra devem submeter-se apenas às ordens de Gaardalok e Thwor.

Função: Dominante.

Pré-requisitos: Qualquer raça goblinóide, Orc, Meio-Orc, Ogro ou Ogro-Mago; Clericato [Ragnar]; Código de Honra (veja adiante); deve ser declarado um emissário pelo próprio sumo-sacerdote de Ragnar.

Código de Honra de Ragnar (-1 ponto): o Clérigo de Ragnar, sempre que entra em batalha, deve lutar até a vitória ou a morte – não é permitido a ele se render ou desistir de um combate. O clérigo também deve oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual.

Benefícios:

- *Inimigo de Infiéis:* O Emissário recebe os benefícios da vantagem Inimigo contra quaisquer criaturas que possuam a vantagem Magia Branca.
- *Desacreditar Menor:* O Emissário de Ragnar pode, gastando 5 PMs, fazer com que uma criatura serva de um deus menor fraqueje em sua fé. O alvo deve passar em um teste de Resistência, ou perderá a capacidade de lançar qualquer magia ou poderes concedidos por um número de turnos igual à Habilidade do Emissário. Magias e poderes ativados anteriormente continuam ativos.
- *Desacreditar Maior:* Idêntico ao Desacreditar Menor, só que afeta servos de deuses maiores também; e pode ser utilizado três vezes ao dia. Para possuir este poder, você antes precisa possuir Desacreditar menor; este poder substitui o outro.

Esperança de Glórienn

Paladinos são conhecidos por levarem uma vida de total devoção divina e desapego material. Realmente, poucas pessoas têm a força de vontade e as capacidades necessárias para desempenhar esta função.

Em troca de todos estes sacrifícios, porém, estes guerreiros sagrados recebem verdadeiras dádivas dos deuses. Dentre todos os paladinos, existem alguns que se destacam não somente pela devoção

fervorosa, muito acima do normal para os representantes desta classe, mas também pelo fato de possuírem um desapego além do material; além do espiritual: eles são desapegados da própria dádiva divina. Estes são os Espadas de Glórienn, os paladinos da deusa dos elfos.

A vida de um paladino da Dama de Olhos Tristes é muito difícil, pois desde a derrota da deusa, eles não recebem nenhum poder garantido além daqueles normalmente recebidos pelos paladinos. Ainda mais, eles perderam seu líder que, revoltado com a derrota de sua divindade, trocou de fé. Atualmente, esta classe se encontra dispersa em vários pontos de Arton.

Mesmo assim, apesar de todas as dificuldades em que se encontram, uma coisa não se pode negar: nenhum seguidor dos deuses hoje em dia representa tão bem os aspectos mais nobres de devoção e obstinação quanto estes guerreiros sagrados que vivem pelo retorno de sua deusa.

E, quando um destes paladinos realmente se entrega a esta causa, a ponto de muitas vezes sequer parar para descansar, tornando-se quase obcecado na missão de restaurar a sua raça, a deusa se esquece do ódio e da vontade de fazer vingança que normalmente a acompanham e se alegra a tal ponto com a demonstração de fé que sacrifica e arrisca o pouco poder que ainda possui em nome unicamente da esperança de ver retornar o poder e a glória de sua raça eleita.

E este servo torna-se, então, um Esperança de Glórienn.

Função: Atacante.

Pré-requisitos: Elfo; Paladino [Glórienn]; Código de Honra de Glórienn (veja adiante); e deve escolher pelo menos um destes: Inimigo (Goblinóides); Insano: Obsessivo (ajudar a reestruturar a crença em Glórienn).

Código de Honra de Glórienn (-1 ponto): Um servo de Glórienn jamais pode ignorar um pedido de ajuda de outro elfo e deve proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se preciso. Um servo de Glórienn jamais pode atacar, ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo.

Benefícios:

- *Dádiva Divina:* O Esperança pode comprar poderes concedidos para servos de Glórienn pelo custo de 1 ponto de personagem cada (ou 10 Pontos de Experiência, em campanha);
- *Inimigo Jurado:* Caso possua a vantagem Inimigo (Goblinóides), o bônus recebido por ela aumentam em +2, ou seja, você recebe H+4 em combate e testes de perícia envolvendo estas criaturas.
- *Artista Élfico:* Caso o personagem tenha o bônus de FA+1 com espada ou arco, proveniente de sua raça, este bônus passa a contar como +2;

• *Fúria Celeste:* Este benefício só pode ser adquirido quando o personagem possuir ao menos outros dois benefícios oferecidos pelo kit. O Esperança de Glórienn gasta 8PMs, canalizando uma porção do poder de Glórienn, dando-lhe um bônus +3 em FA e nos testes de Resistência por uma rodada. Durante esse tempo, o Esperança de Glórienn também recebe invulnerabilidade contra qualquer ataque vindo de goblinóides (incluindo Orcs) e qualquer criatura youkai ou morto-vivo. Esta habilidade é usada como uma ação livre e pode ser utilizada uma quantidade de vezes por dia igual ao seu valor de Habilidade.

Feitor Goblinóide

Com a derrota dos reinos humanos de Lamnor pelas mãos da Aliança Negra, a imensa massa populacional que não foi morta pela terrível horda não teve um destino muito melhor: foi condenada a viver o resto de seus dias como escravos nas recém formadas cidades-estados goblinóides.

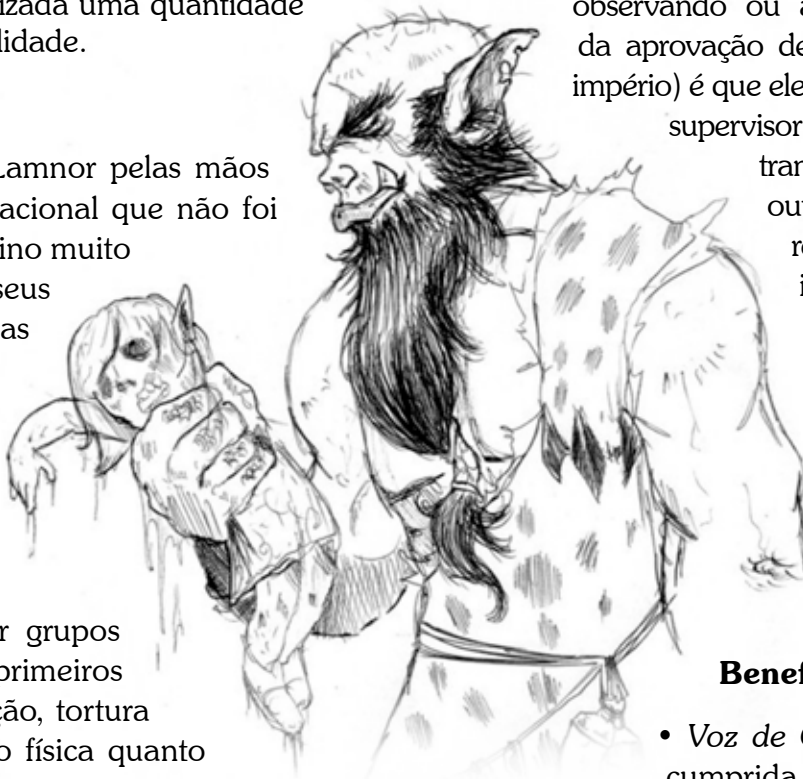
A tarefa de organizar toda essa população escrava nas grandes plantações e demais serviços forçados não foi fácil. Quando escravizados, os humanos e elfos mostravam-se resistentes em obedecer às ordens e sempre tendiam a organizar grupos rebeldes. Foi então que surgiram os primeiros Feitores Goblinóides. Através de intimidação, tortura e todo tipo de violência imaginável, tanto física quanto mental, um Feitor coordena (ou ajuda a coordenar) um gigantesco grupo de escravos, tendo como principal tarefa manter os trabalhos e evitar os conflitos. Apenas os mais terríveis e sádicos goblinóides podem seguir esta trilha, pois muitos atos são cruéis demais até mesmo para a já corrupta mente destas criaturas.

Todo candidato a Feitor deve aprender o ofício de alguma maneira, seja observando ou ajudando outro Feitor. Ainda assim, só depois da aprovação de algum Chefe de cidade-estado (ou do próprio império) é que ele pode efetivamente exercer esta função. Seja como supervisor dos campos de escravos ao lado de outros Feitores, transportando cativos de uma cidade-estado para outra, ou mesmo participando de grupos de caça a rebeldes, um Feitor Goblinóide sempre será violento, implacável e assustadoramente cruel.

Função: Dominante.

Pré-requisitos: Deve pertencer a uma raça goblinóide; Especialização Intimidação (de Manipulação); Especialização Tortura (de Manipulação); Má Fama; Deve adotar duas entre as seguintes insanidades: Fúria; Homicida; Megalomaníaco ou Paranóico.

Benefícios:

• *Voz de Comando:* Tarefa dada por um Feitor é tarefa cumprida. O feitor pode utilizar a magia Comando

de Khalmyr, pelo seu custo normal em PMs, mesmo que não possua nenhuma vantagem mágica.

- *Ataque Desleal:* Sem qualquer noção de moral ou honra, o feitor sabe muito bem como se aproveitar de criaturas desprevenidas. Sempre que o feitor ataca um oponente considerado indefeso, ele recebe um bônus de +2 na FA.

- *Presença aterrorizante:* Todo o sadismo e crueldade de um feitor o carregam de uma aura sinistra e assustadora. O feitor recebe um bônus de +2 em todos os testes de Itimidação e Tortura.

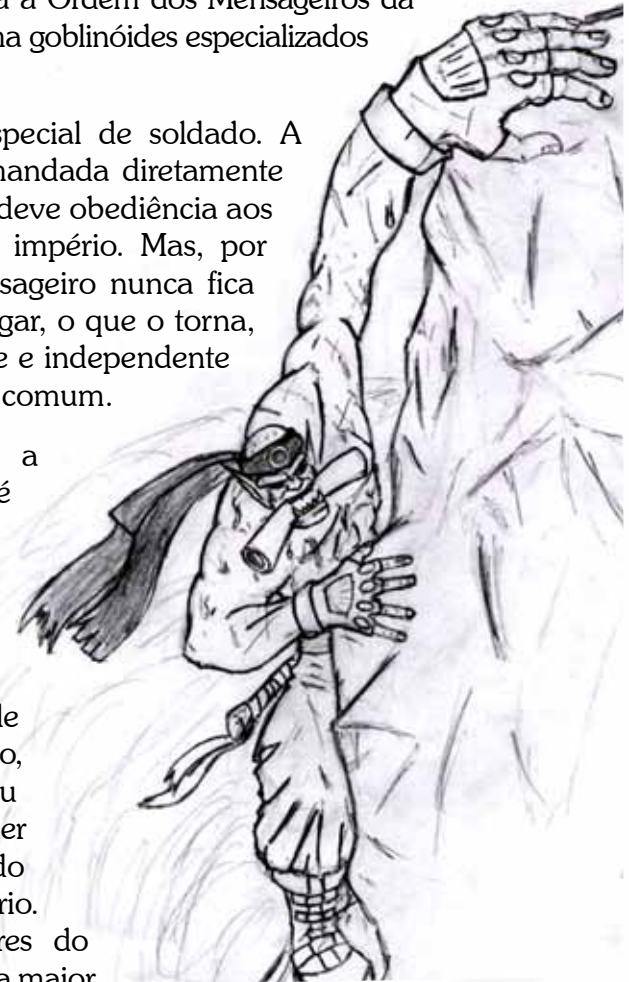
- *Mestre-Feitor:* O feitor se torna um mestre, temido e respeitado. Ele recebe um Aliado (personagem-unidade, que deve possuir também este kit, mas nunca o poder Mestre-Feitor), representando um contingente de capangas sob seu comando, que o auxiliarão na tarefa de comandar os escravos. Este poder só pode ser adquirido após adquirir todos os outros poderes do kit.

Mensageiro da Aliança

Com a consolidação do Império da Aliança Negra formam-se dezenas de cidades-estado onde antes existiam reinos humanos. A distancia entre estas cidades é gigantesca, e a troca de informação entre elas se dava de forma extremamente lenta. Meios mágicos não estavam disponíveis, pois como se sabe, os goblinóides (mais especificamente os Hobgoblins) recentemente iniciaram sua longa jornada em busca do domínio sobre a magia élfica.

Caso a Aliança sofresse um ataque em uma região distante do território, os reforços poderiam chegar tarde demais, ou talvez nem chegassem, tamanho era o despreparo dos soldados para executar extensas viagens. Foi então que uma equipe passou a ser treinada especificamente para percorrer grandes distâncias com maior rapidez. Assim nascia a Ordem dos Mensageiros da Aliança, uma instituição que forma goblinóides especializados em grandes jornadas.

Um mensageiro é um tipo especial de soldado. A Ordem dos Mensageiros é comandada diretamente pelo exército, e todo integrante deve obediência aos líderes militares e políticos do império. Mas, por causa de sua função, um mensageiro nunca fica muito tempo em um mesmo lugar, o que o torna, de certa forma, muito mais livre e independente do que qualquer outro soldado comum.

Todo goblinóide que integra a Ordem dos Mensageiros é preparado para percorrer grandes distâncias em pouquíssimo tempo, contando com seu preparo físico e conhecimentos geográficos. São sempre utilizados em missões de extrema importância, portanto, um mensageiro jamais teria seu caminho detido por qualquer soldado ou chefe de cidade-estado em qualquer lugar do império. Como grande parte dos líderes do império não dominam a escrita, a maior

parte dessas mensagens é oral. Por este motivo os mensageiros desenvolvem uma grande resistência a todo tipo de métodos de extrair informação.

Em missões vitais ao império, o mensageiro pode contar com a ajuda de um grupo como escolta, mas isso é extremamente raro, visto que qualquer companhia certamente o atrasaria muito. Ele tem facilidade em lidar com as diferentes raças do império, pois conhecem todos os idiomas que compõem a Aliança Negra e recebem lições rudimentares de diplomacia. Devido a suas constantes viagens e a exigência de que sejam sempre rápidos, um Mensageiro da Aliança geralmente é impulsivo, não fazendo planos de longo prazo, apenas executando o que lhe for conveniente no momento.

Função: Baluarte.

Pré-requisitos: Deve pertencer a uma raça goblinóide; Idiomas; Geografia (de Ciências); Diplomacia (de Manipulação), Aceleração.

Benefícios:

- *Movimento Rápido:* Quando usa a vantagem Aceleração em situações de combate, o mensageiro não gasta Pontos de Magia.

- *Andarilho Livre:* A velocidade normal do Mensageiro da Aliança passa a ser igual a Hx10Km/h ou Rx10Km/h, aquele que for maior. Além disso, ele pode nadar ou escalar usando sua velocidade normal.

- *Proteção do Pensamento:* Você tem mensagens tão importantes a proteger, que é mais difícil extrair informações de você. Todo teste de Resistência que você vá realizar devido a efeitos que visam extrair informações, têm a dificuldade reduzida. Assim, um teste difícil se torna um teste normal, um teste normal se torna fácil e um teste fácil tem sucesso automático.

Primitivo Selvagem

Mais do que bárbaros, os primitivos selvagens se entregam às paixões e emoções do corpo de maneira selvagem. Muitos viviam no continente de Lamnor, onde ainda podem ser encontrados.

Função: Atacante ou Tanque.

Pré-requisitos: F1; R1; Inculto; Perícia Sobrevivência; não deve possuir Memória Expandida, Genialidade ou qualquer vantagem mágica.

Benefícios:

- *Urro Bestial:* Você é capaz de emitir um urro selvagem e aterrador que deixa seus oponentes à distância corpo-a-corpo atemorizados. Você deve gastar 2 Pontos de Magia e os alvos tem direito a um teste de R. Caso falhem, sofrem um redutor de -1 em uma característica escolhida aleatoriamente durante um número de rodadas igual a metade de seu valor de Resistência (arredonde para baixo). Você só pode afetar um número de oponentes igual ao seu valor total de Resistência.

- *Arremessar Rochas:* Sempre que faz um ataque arremessando rochas, o primitivo selvagem conta como se tivesse PdF+1. Além disso, seu PdF é dobrado para calcular a distância que seus ataques de arremesso atingem.

Rebelde Lamnoriano

Quando a Aliança Negra foi formada, Thwor e seu exército espalharam destruição e morte por todos os reinos do continente de Lamnor. Civilizações milenares, como os elfos em Lenórienn, não resistiram a ferocidade goblinóide e acabaram derrotados. As populações élficas e humanas foram escravizadas

nas recém fundadas cidades-estado do império. Os sobreviventes que escaparam da escravidão se dirigiram em sua maioria para os reinos do norte, na esperança de reconstruir suas vidas e esquecer a dor do passado.

Mas entre esses sobreviventes existiu também um pequeno grupo que não aceitou a derrota e se negou a fugir; queriam que os goblinóides pagassem pelas atrocidades que cometeram. Eles reconquistariam a liberdade de seus irmãos e vingariam seu povo. Estes foram os primeiros Rebeldes Lamnorianos.

Os Rebeldes, no início, eram exclusivamente elfos. Entretanto com o passar dos anos os humanos libertados da escravidão passaram também a se interessar na causa, integrando suas fileiras. Hoje existem, inclusive, meio-elfos na rebelião.

Um Rebelde Lamnoriano é treinado para missões de infiltração e guerrilha. Não existe um tipo ideal de rebelde, mas é fato que a maior parte é composta de rangers, conhecidos por sua versatilidade e por se adaptarem melhor as missões. Acostumados a lutar em desvantagem numérica, treinam sua resistência à exaustão. São implacáveis em combate, jamais poupando a vida de um inimigo. Quando podem, atacam caravanas de produtos, mantimentos e principalmente de escravos, que tentam libertar sempre que possível. Sua mera presença é capaz de dar coragem e renovar a esperança dos cativos. A sede dos Rebeldes Lamnorianos é Arandir, a cidade-fortaleza escondida em algum lugar na Cordilheira de Dhorlantur, no sul do continente. Todo Rebelde passa por um rigoroso treinamento para impedi-lo de revelar sua localização. Lá, o Conselho de Glórienn - o comando da rebelião, decide quais serão as próximas missões e quais rebeldes irão realiza-las. Todo rebelde é sujeito às leis de Arandir e as ordens do Conselho.

Função: Tanque.

Pré-requisitos: R1; Raça Elfo, Humano ou Meio-elfo; Código de Honra do Rebelde Lamnoriano (veja adiante); deve adotar ao menos um dos seguintes códigos de honra: dos Heróis, da Honestidade ou do Caçador.

Código de Honra do Rebelde Lamnoriano (-1 ponto): Zelar pela segurança da cidade-rebelde de Arandir e ter como maior prioridade a liberdade daqueles que estão aprisionados pela Aliança Negra.

Benefícios:

- *Proteção do Lar:* Você ama tanto Arandir, o lar dos rebeldes, que é muito mais difícil extrair informações suas sobre o local. Todo teste de Resistência que você vá realizar devido a efeitos que

visam extrair informações sobre Arandir têm a dificuldade reduzida. Assim, um teste difícil se torna um teste normal, um teste normal se torna fácil e testes fáceis são considerados sucessos automáticos.

- *Inimigo Jurado:* Caso possua a vantagem Inimigo (Goblinóides), o bônus recebido por ela aumentam em +2, ou seja, você recebe H+4 em combate e testes de perícia envolvendo estas criaturas.

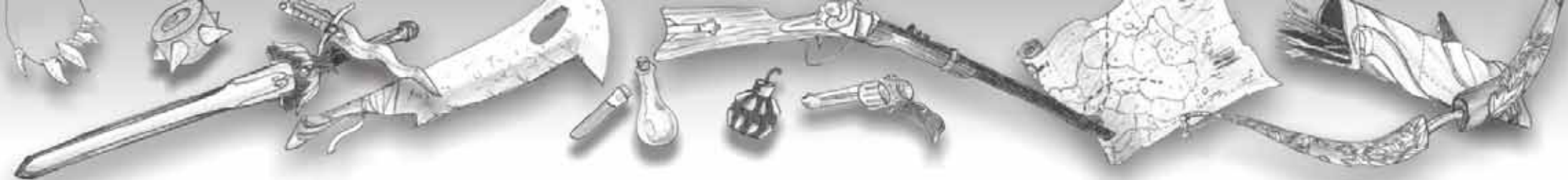
- *Arauto da Esperança:* Você consegue inspirar seus aliados através de seus feitos. Você pode gastar 1 PM por turno para cada criatura que queira inspirar em combate (ou seja, para manter três criaturas inspiradas, você gasta 3PMs por turno). Uma criatura inspirada em combate recebe um bônus de +1 na FA e FD enquanto você mantiver este poder ativo e enquanto você também estiver lutando; parar de lutar cancela automaticamente os efeitos desta vantagem. O número máximo de aliados que você pode manter inspirados é igual ao seu valor de Resistência.

- *Resistência Rebelde:* O ideal do Rebelde Lamnoriano não se submete nem ao seu vigor físico. Quando reduzido a 0 PVs, você pode agir normalmente por mais 1d6 turnos. No final deste período, você jogará o teste de morte normalmente. Caso receba algum dano dentro deste período, você deixa de agir e joga então seu teste de morte.

Senhor do Horror de Graolak

Os Goblins são usualmente rejeitados e desprezados na Aliança Negra por sua baixa capacidade de combate. Até mesmo sua divindade vem perdendo adeptos em função desta repulsa. Entretanto, com o surgimento dos “Filhos de Graolak”, esta situação tem mudado. Os goblins também são conhecidos por serem capazes de domesticar os selvagens Worgs, e utilizá-los como besta de guerra. Em tempos recentes eles têm aprendido a montar e domesticar uma besta muito mais letal: Os gigantescos filhos de Graolak. Com isso, de desprezados no campo de batalha eles passaram a integrar a infantaria pesada, como unidade de elite.

O conjunto Horror de Graolak + Goblin tem se mostrado extremamente eficiente em combate, unindo a força bruta do Horror e a astúcia do Goblin. Os goblins criaram uma espécie de armadura de couro para os horrores, repleta de anéis onde o goblin pode se apoiar. Desta forma o goblin de fato escala o Horror, e o orienta durante a batalha, como se fosse uma montaria. Os Senhores do Horror de Graolak mais experientes sabem como se posicionar de forma a garantir maior equilíbrio à sua “montaria”, proporcionando uma maior eficiência e poder de ataque. Em níveis mais altos, o Senhor e seu Horror têm tamanha empatia entre si, que suas mentes se tornam uma.

Função: Atacante.

Pré-requisitos: Goblin; Aliado (que deve possuir as desvantagens Inculto, Monstruoso e Modelo Especial); Especialização Cavalgar; Especialização Doma; Parceiro.

Benefícios:

- *Superioridade Inata:* A cada dois pontos de experiência que o senhor do horror de Graolak recebe, ele ganha um ponto extra, que só pode ser gasto em benefício de seu aliado.

- *Morte dos Céus:* um senhor do horror de Graolak pode se aproximar do inimigo galopando e saltando a grande velocidade para realizar um

ataque em carga. Essa manobra requer um movimento (pelo menos 10m; e mais um teste para saltar) seguido de uma ação, e resulta em um crítico automático (não é preciso rolar o dado). Realizar uma nova carga contra o mesmo alvo requer dois movimentos (um para se afastar, outro para voltar).

- *Incitar Fúria:* Quando o senhor e seu horror estiverem lutando juntos, como descrito na vantagem Parceiro, o senhor pode gastar 2 PMs, e invocar uma fúria no seu aliado, que lhe oferece F+2, R+1 (aumentando também os Pontos de Vida e Magia do horror proporcionalmente) durante um número de turnos igual à sua Resistência (após receber o ajuste). Quando a fúria terminar, o horror ficará cansado (ele pode realizar apenas uma ação ou movimento por rodada) durante uma hora.

Novas Vantagens Regionais

As vantagens apresentadas a seguir são exclusivas para personagens que tenham sido criados nos lugares citados entre parênteses. Personagens assim podem escolher uma destas vantagens gratuitamente, na construção do personagem. Demais vantagens regionais de um mesmo local podem ser compradas por 1 ponto de personagem cada.

Fúria Coletiva

(Khubar, Lamnor, Montanhas Uivantes, Namalkah, União Púrpura)
Exigências: poder Fúria Bárbara (do kit Bárbaro).
Quando você usa o poder *Fúria Bárbara*, todos os personagens a até 9m de você recebem os mesmos benefícios e penalidades do poder, sem gasto de PMs. Os efeitos são imediatos e permanecem por uma quantidade de tempo que varia de acordo para cada personagem. Personagens que não queiram ser afetados por esta manobra devem antes ser bem-sucedidos em um teste de R+2.

Intolerância

(Ahlen, Doherimm, Lamnor, Lenórienn, Tapista, Yuden)
Você recebe +3 em testes de Intimidação ou para evitar ser enganado, mas tem uma penalidade de -1 em Diplomacia e testes para obter informações.

Lutar em Formação

(Doherimm, Lamnor, Tapista, Yuden)
Se você estiver adjacente a um aliado que também tenha esta vantagem, ambos recebem +1 de bônus na FA e FD.

Nascido para Guerra

(Doherimm, Lamnor, Tapista, Yuden)
Sua terra deseja apenas a elite em seus exércitos, por isso, desde criança você recebeu treinamento para matar. Ou pior.

Exigências: Anão, Bugbear, Hobgoblin, Humano, Meio-Ogro, Minotauro ou Orc.

Você recebe +1 em sua FA e nas jogadas de Iniciativa. Esta vantagem só pode ser adquirida na construção do personagem; não pode ser comprada mais tarde, com pontos de experiência.

Sangue Orc

(Lamnor, Lomatubar)
Exigências: Goblinóide, Humano ou Meio-Orc
Uma vez por dia, você pode ganhar um bônus de +1 em Força durante 1 minuto (o equivalente a dez turnos).

Parte 2

O Flagelo de Glórienn

Avançamos como a noite. Somos rápidos como o vento. Letais como a peste. O flagelo de Glórienn...

A cidade festejava barulhenta. Algum político importante deveria ter arranjado um casamento vantajoso para um de seus filhos. Costumes humanos. Que idiotas. Por isso dariam uma festa. Nada mais propício.

Nas altas muralhas poucos guardas de prontidão. Metade reclamava rabugenta por não poder entornar nem uma gota sequer de hidromel, a outra devia estar quase dormindo. Pederastas. Sem disciplina, sem confiança e sem amor próprio. Camponeses frágeis festejam pensando estar protegidos por seus pequenos líderes. Nós não sofremos desse problema, não temos líderes. Servimos "O Líder". Não nos escondemos atrás de muralhas; nós somos nossa própria muralha.

O portão era guarnecido apenas por quatro homens. Éramos mais de duzentos, todos loucos por sangue, obcecados por violência e sedentos pelo valioso butim. Ouro, jóias, mulheres e boa comida. Tudo isso constituindo uma grande oferta tentadora. Tudo isso guardado por apenas quatro homens.

Tenebra hoje estava escondida. Era o primeiro dia de lua nova. Nossas capas de pele negra faziam com que avançássemos sem sermos percebidos. A cidade era totalmente desprovida de abrigos. Olhos atentos teriam nos visto ha tempos, éramos realmente muitos. Aqueles soldados não estavam preparados, e soldados despreparados, para nós, eram soldados sem vida.

Com um comando de nosso capitão, minha tropa avançou. Rastejávamos escondidos agora pelas bênçãos de Ragnar. Nos aproximamos até pouco menos de dez metros. Outro sinal. Todos levantamos de arco na mão e flecha em punho. Apesar de mediana, a cidade era protegida por um muro de quatro metros de altura. A festa corria animada, música e bravatas eram ouvidas aos montes. O capitão ergueu o braço direito e vagarosamente o cruzou frente ao pescoço, simulando uma decapitação.

Começara.

Os arqueiros retesaram seus arcos e duas dezenas de flechas com penas negras voaram. Cada vigia, sem perceber, acabara ficando extremamente exposto. Todas as flechas atingiram seus alvos. Nenhum dos quatro continuou vivo para dar o sinal. Uma decisão sabia. Estar vivo naquela cidade, dali pra frente seria algo realmente doloroso.

Avançamos novamente. Os vinte principais guerreiros da tropa corriam em um ritmo alucinado. Nosso capitão carregava uma grande foice de lamina curva e muitas batalhas. Chegamos aos grossos muros de pedra, lançamos nossos ganchos. Escalamos rapidamente. O muro não passava de um simples obstáculo. Em alguns minutos todos estávamos em cima da amurada. Rumamos ao portão. Outros soldados o guardavam. Um combate rápido transcorreu. Cinco mortos; nenhum do nosso lado. O capitão voltara a subir acima do portão. Nós trabalhamos rapidamente, retiramos a grossa viga de madeira e o portão de carvalho foi aberto com estralar.

De cima do muro, uma voz trovejou sobre a noite quente: -RAGNAR!

Uma onda hobgoblin se pôs em movimento. A planície parecia ganhar vida. Um alarme soou. Os homens tentavam formar uma resistência apressada. Fracos. O exército chegava ao portão , bocas espumando de ansiedade, músculos inchados pela tensão. Espadas, clavas, machados, e maças prontos para o massacre. Rugidos malignos uniam-se a urros macabros avisando à cidade o que começava a acontecer.

Mulheres Gritavam. Crianças choravam. Clérigos faziam preces. Os humanos se consideravam reis, e nisso podiam ser comparados aos elfos. E estes cederam sob o peso do punho de Ragnar. Estávamos aqui para avisá-los. Tínhamos chegado. Iriam perecer.

No inferno.

Os que resistissem seriam dilacerados. Os que não, teriam uma morte menos pior. Focos de incêndio surgiam cada vez mais numerosos. A cidade ruiria. E sobre as chamas marcharíamos.

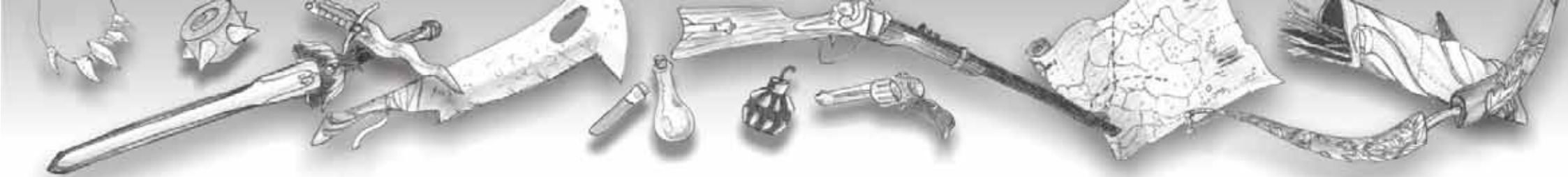
Avançamos como a noite. Somos rápidos como o vento. Letais como a peste. O flagelo de Glórienn.

Somos a Aliança Negra.

Combate em Massa

Combate é a parte mais importante, na maioria das aventuras de RPG. E não poderia ser diferente quando se trata de enfrentar a Aliança Negra. Só que aqui, os heróis não enfrentam somente espiões ou poucos soldados em duelos solitários – aqui os heróis podem se aliar (ou comandar) tropas e destacamentos inteiros! Batalhões de goblinóides enfurecidos clamam por sangue e luta, para sobrepujar e fixar sua supremacia no mundo de Arton. A seguir, regras específicas para que você possa criar sua própria tropa, exército ou batalhão, e realizar batalhas lendárias defendendo (ou destruindo) o Reinado.

Para se construir um exército, usaremos um sistema de pontos, exatamente como se estivéssemos construindo um personagem. Independente do número de integrantes do exército, o que definirá sua real capacidade de combate é sua pontuação, representada pela média do nível de treinamento dos membros do exército. Assim, um pequeno grupo de escravos recém-libertos e com pouca experiência de luta, é construído como um personagem de 5 pontos; uma tropa comum da Aliança Negra é feita com 7 pontos enquanto uma tropa de elite e um batalhão inteiro poderiam ser construídos com 10 e 12 pontos, respectivamente.

Além disso, para exércitos *realmente* grandes, pode-se usar o sistema de escalas de poder – se ao invés de um pequeno grupo, estivéssemos falando de todos os escravos de uma determinada região, este "exército" poderia contar como uma escala acima. Como parâmetro, para cada 5mil soldados, você pode aumentar a escala de poder do exército. Assim, um batalhão de dez mil homens seria construído com 12 pontos, e estaria na escala Sugoi, enquanto uma unidade com quinze mil homens poderia ser construída com 10 pontos, mas em escala Kiodai. Ainda pode acontecer de se existir uma unidade formada com poucos seres, mas muito poderosos (como uma "cavalaria" de dragões, por exemplo). Neste caso, pode-se aplicar também a regra de escalas. Entretanto, este é só um parâmetro inicial – quem decide mesmo quando usar as escalas é o mestre.

Apesar de geralmente ser mais proveitoso aos personagens jogadores derrotar diretamente o comandante, é possível que eles algumas vezes queiram enfrentar sozinhos uma tropa. Neste caso, a tropa sempre contará como uma escala maior do que já é. Assim, uma unidade comum, conta como um personagem em escala Sugoi, quando lutando contra um só personagem jogador em Ningen. Agora, se o personagem estiver em escala Sugoi também, ele lutará de igual pra igual com a tropa.

Construindo a Ficha

Cada um dos **atributos** representa um aspecto do exército: Força pode representar a infantaria; Habilidade, a capacidade de locomoção, reação e reagrupamento; Resistência, capacidade do grupo de, como um todo, suportar efeitos nocivos; Armadura pode ser a "parede de escudos"; e Poder de Fogo a artilharia, de modo geral. Em regras, tanto faz se aquela F2 representa uma tropa inteira de um exército, ou se representa apenas dois soldados de uma tropa pequena.

Vantagens representam máquinas de batalha, criaturas mágicas de combate ou ações estratégicas do exército. A vantagem Tiro Múltiplo, por exemplo, pode representar um ataque coordenado do destacamento de artilharia, enquanto a vantagem Aliado poderia representar as montarias de uma cavalaria, e alguma vantagem mágica pode representar um destacamento específico de arcanos, que atacam simultaneamente.

Desvantagens também podem existir, e mecanicamente funcionam da mesma forma; entretanto, para uma desvantagem ser realmente relevante, ela deve predominar em pelo menos setenta por cento dos membros da unidade.

Perícias, vantagens e desvantagens únicas também funcionam da mesma maneira, mas assim como nas desvantagens, deve haver predominância de membros com aquela vantagem – Até mesmo **kits de personagem** podem ser adquiridos assim pelo exército, se a grande maioria dos membros o possuir.

Pontos de Magia representam os recursos financeiros da tropa. Quanto mais a tropa gasta, menos dinheiro possui para continuar progredindo. A única maneira de se recuperar PMs é com descanso: após algum tempo sem lutar, a tropa se reabasteceria. O tempo que leva para a unidade se reabastecer é determinado pelo mestre, que deve levar em conta fatores como os recursos do local ao qual o exército pertence, se é possível abastece-lo, e qual a dificuldade para se fazer isto.

Independente da quantidade de PMs, o exército poderá continuar lutando enquanto possuir **Pontos de Vida** (mas continuar lutando desta maneira não vai faze-los recuperar PMs). Eles é que determinam a capacidade de se continuar na batalha. Quando chegarem a zero, aí sim o exército é enfim derrotado.

Existem duas maneiras de se recuperar PVs: primeiro, com descanso, exatamente como acontece com os PMs, mas levando a metade do tempo; e segundo, com "cura", que seria a chegada de reforços. Existem vantagens que podem simular muito bem esta situação: Energia Extra pode simular um pelotão de clérigos que entra em ação; Poder Oculto, reforços que estão na retaguarda...

Exércitos, tropas, batalhões... Como se pode ver, é indiferente a quantidade de membros que um exército pode ter – em termos de regras, todos são tratados como um único personagem, com seus próprios atributos, vantagens, desvantagens e tudo o mais. Por isso, de agora em diante, vamos trata-los como "Personagens-Unidade".

Comandantes de Destaque

Todos estes agrupamentos possuem um comandante, alguém que delega as ordens e funções durante a batalha. Geralmente ele conta como um membro do personagem-unidade, não fazendo diferença real - em termos de regras - a sua presença ou não na batalha. Entretanto, alguns comandantes são excepcionalmente carismáticos ou poderosos, e não podem ser contabilizados apenas como "mais um" no personagem-unidade. Estes são chamados de **Comandantes de Destaque**. Desnecessário dizer que é muito vantajoso para um personagem-unidade possuir um destes comandantes.

Um comandante de destaque é um personagem construído normalmente, que deve possuir a vantagem Aliado (um personagem–unidade). Perceba que, de acordo com as regras da vantagem Aliado, um Comandante de Destaque de 7 pontos, por exemplo, só pode ter como aliado um personagem-unidade de até 5 pontos. Caso ele queira uma unidade mais poderosa, deve pagar pontos extras, exatamente como na vantagem original. Um mesmo personagem pode comandar vários personagens-unidade desta forma. Existe ainda o Kit **Comandante Nato**, apresentado neste netbook, que amplia as habilidades de um comandante de destaque.

Em termos regras, um comandante de destaque geralmente não se envolve pessoalmente nas lutas, concentrando-se somente em comandar seu aliado personagem-unidade (usando as regras de comando de aliado, na página 1d+72 do *Manual 3D&T Alpha*). Qualquer personagem jogador pode tornar-se um comandante de destaque, desde que obedeça aos pré-requisitos (e o faça por merecer em jogo, claro), sempre com o consenso do mestre.

Manobras Táticas

A seguir estão algumas manobras especiais que podem ser usados por personagens-unidade. Outras manobras de combate também podem ser usadas e criadas, com autorização do mestre.

Carga: um ataque total contra o adversário, descuidando-se da defesa; a Força ou Poder de Fogo da unidade em questão dobra, mas ela é considerada Indefesa para ataques que receba naquela rodada.

Formação Defensiva: o personagem-unidade adota uma postura defensiva, abdicando de atacar, mas dobrando a sua Armadura para ataques recebidos naquela rodada.

Movimentação Tática: Somente personagens-unidade com um comandante de destaque podem fazer esta manobra. Um personagem-unidade pode tentar realizar algum tipo de movimentação inesperada para obter vantagens na batalha, como tomar o terreno mais alto, flanquear as tropas adversárias, etc. Isso requer uma rodada completa, em que o jogador deve descrever para o mestre o que quer fazer e então realizar um teste da especialização Estratégia (de Ciências ou Esportes) por parte do comandante de destaque, com dificuldade Normal ou Difícil, à sua escolha; com sucesso, a unidade um bônus na FA ou FD (deve escolher uma ao fazer o teste) durante as próximas rodadas, até que o comandante inimigo consiga fazer uma contra-movimentação para anulá-la, que segue as mesmas regras e deve ter a mesma dificuldade da primeira manobra.

O bônus concedido é de +2 se o comandante decidiu fazer um teste Normal e +4 se for Difícil, e o personagem-unidade adversário tem ainda direito a um teste de Esquiva para evitar a manobra. Só é possível manter

os benefícios de uma movimentação tática de cada vez; se quiser realizar outra movimentação (para trocar os bônus de FA ou FD, ou melhorá-la com um teste Difícil), a anterior será anulada.

Motivação: Um comandante de destaque pode tentar motivar uma unidade fazendo um teste de Habilidade com dificuldade determinada pelo mestre, para dar a ela um bônus de FA ou FD +2 (ele deve escolher um ao realizar o teste) durante a próxima rodada. A própria unidade ainda pode atacar normalmente naquela rodada, mas o próprio comandante deve gastar sua ação e abdicar de ajudá-la de outra forma durante aquele turno.

Exemplo de Combate

A seguir, para termos uma melhor compreensão destas regras, vamos mostrar o passo-a-passo de uma batalha entre dois personagens-unidade feitos com 7 pontos. Suas fichas completas serão apresentadas no final do texto.

A expedição estava andando há dias. Azgher era impiedoso n'O Deserto sem Retorno, mas aquela era a rota mais segura. Ao menos durante o dia. E agora, se aproximava a o momento do manto de Tenebra cobrir o céu. Alguns elfos e humanos e meia dúzia de híbridos, no início. Estavam todos tensos, mas felizes: haviam conseguido localizar e furtar o precioso grimório mágico, escondido em um dos muitos corredores daquela biblioteca ancestral, em Gronk'har. "missão suicida" disseram alguns, mas quando eles obtiveram a concessão do conselho, os outros tiveram que se calar. Claro que houveram algumas baixas no meio do percurso, mas agora eles traziam consigo o resultado do minucioso trabalho de cinco meses de infiltração, investigação e espiongem. E o melhor de tudo isto: durante este tempo, eles conseguiram libertar um grupo consideravelmente grande de escravos e cativos, que contava com uma quantidade razoável de rebeldes dados como mortos. Uma proeza que jamais havia acontecido, em toda a história de Arandir. Eles seriam recebidos como heróis.

Mas havia o caminho de volta. E isto poderia ser bem pior que os riscos que eles já correram. Principalmente agora que anoitecia, e eles não notavam que um batedor orc os estava seguindo há dias.

Um grupo de rebeldes de Arandir retornando de uma missão e uma tropa da Aliança Negra (a Horda do Crepúsculo) estão prestes a se enfrentar. A horda tem este nome porque sempre ataca no crepúsculo, momento em que o dia e a noite não estão bem definidos, e raças que não possuem visão noturna (como os humanos) costumam ter problemas para lutar.

A temível Horda do Crepúsculo fará mais um de seus famosos ataques-relâmpago, pegando seus oponentes de surpresa, com tudo o que possuem, para derrota-los o mais rápido possível. Para isso, eles devem obter sucesso em ficarem ocultos.

Os rebeldes estão vigilantes, mas neste momento estão montando seu acampamento. Os orcs tentarão se posicionar atrás de uma duna perigosamente próxima, esperando o momento certo de atacar. O mestre decide que é uma posição vantajosa, então será uma tarefa fácil. É uma façanha que exige Furtividade. Como a Horda tem a perícia Sobrevivência, não precisa fazer nenhum teste – eles são automaticamente bem-sucedidos em ficar escondidos.

Os rebeldes tem direito a um teste para notar a presença dos inimigos. Entretanto, como os orcs estão em posição vantajosa, será um duro teste de H-3. Como o personagem-unidade possui apenas H1 e não possui

nenhum tipo de sentido Especial, ou qualquer vantagem que ofereça um bônus neste tipo de teste, o teste é impossível pra eles. Os rebeldes falham automaticamente. Os Orcs poderão atacá-los de surpresa.

Prevendo a chegada breve do momento certo, e com pequenos espasmos de antecipação pela matança que pretendem fazer, os orcs tiram lentamente as espadas da bainha. Para ter certeza de que a acabarão de uma só vez com aquelas criaturas, eles se permitem analisar durante os poucos minutos restantes do dia, a posição de cada um dos membros do grupo rebelde, enquanto, ao mesmo tempo, invocam seu lado mais brutal, fazendo com que, lentamente tudo fique vermelho-sangue em seus olhos.

A horda do crepúsculo decide aproveitar sua posição vantajosa e usar um ataque concentrado. Eles vão gastar um turno para receber FA+1 em seu próximo ataque. Com sua R3, a unidade poderia gastar três turnos para receber um total de FA+3 no quarto turno. No entanto, a cada rodada eles correm o risco de serem descobertos e perderem o elemento surpresa.

Além do ataque concentrado, a Horda também vai usar sua Fúria Bárbara, gastando 2 de seus 10 Pontos de Magia, e aumentando seus atributos para F4, R4, 15PVs e 13PMs, pelos próximos quatro turnos (o valor de sua resistência, após receber o ajuste). Esta manobra gasta PMs, mas não requer tempo extra.

Na rodada seguinte, os rebeldes tem direito a um novo teste de H-3 para notar seus adversários. No entanto, como nada mudou em sua situação, ainda é impossível para eles realizar o teste. Os rebeldes estão indefesos, e correndo um grande perigo.

Quando chega o momento certo, os orcs saem em disparada, abandonando seu esconderijo e correndo como setas, de espadas em punho, para arrancar os corações de suas vítimas. Para eles tudo é sangue, e eles nem se importam se existe outra coisa.

A horda do crepúsculo faz um ataque em carga. Esta manobra dobra a força do personagem-unidade, mas ele é considerado indefeso durante aquela rodada 4x2 = 8. Eles agora possuem H2 e F8. Sua Força de Ataque recebe +1 pelo ataque concentrado. Total 11, que ainda deve ser somado ao resultado de 1d. A horda rola 6. Um ataque crítico! Isto normalmente dobraria a sua Força, mas como ela já está dobrada pelo ataque em carga, será triplicada (4x3 = 12), resultando em uma soma incrível de H2 + F12 + 1 (pelo ataque concentrado) + 6 (resultado do dado). FA final 21. Um ataque devastador.

Como os rebeldes estavam surpresos e indefesos, apenas sua A1 será levada em conta para calcular sua Força de Defesa. FA 21-FD 1 = 20. Os rebeldes perdem 20 Pontos de vida. Seus total eram 30Pvs. Dois terços de suas forças ficaram incapacitadas só neste primeiro ataque!

O ataque teve um efeito devastador nos rebeldes. Como se por feitiçaria, um bando de bárbaros monstruosos surge em seu meio, retalhando e matando. Eles quase não tem tempo para pensar direito em quem os atacou; mas eles conseguem se organizar antes que o pior aconteça – e tomam consciência de que estão lidando com a assombrosa Horda do Crepúsculo.

Agora sim, começa efetivamente a luta. Ambos os lados rolam iniciativa para ver quem vai agir primeiro. Os rebeldes rolam um 2 e somam a sua atual H5 (aumentada devido a sua vantagem Inimigo (Goblinóides)

e o seu poder Inimigo Jurado), conseguindo 7. Os orcs rolam um 3 e somam à sua H2, conseguindo 5. Os rebeldes vencem.

O caos está instaurado no meio dos rebeldes. Entretanto, eles sabem muito bem que suas vidas dependem de tomar uma formação agora. As espadas prontamente saem das bainhas.

Os rebeldes decidem revidar o ataque, atacando com suas espadas curtas. Decidem também gastar 1 Ponto de Magia para ganhar F+1 (este é um ataque especial menor, possuído por qualquer personagem). No final, eles têm H5, F1+1 e rola um 3. FA 10.

Os orcs não tem direito a uma Esquiva, pois o atacante possui H5, e eles, com sua H2, não poderiam ser bem-sucedidos em um teste de H-5.

Como o ataque em carga só deixa o personagem-unidade indefeso durante uma rodada (a rodada em que fizeram o ataque-surpresa, no caso), os orcs podem defender normalmente. Eles têm H2, A0 e rola um 5. Sua Força de Defesa final é 7. 10-7 = 3. Os orcs perdem 3PVs de seu total 15. Ainda estão em boas condições de enfrentar os rebeldes.

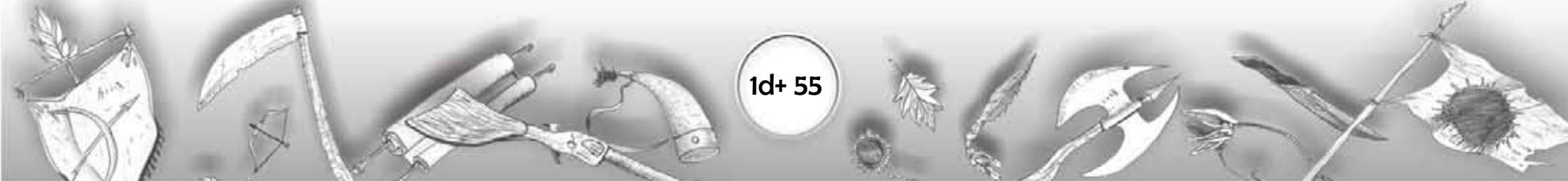
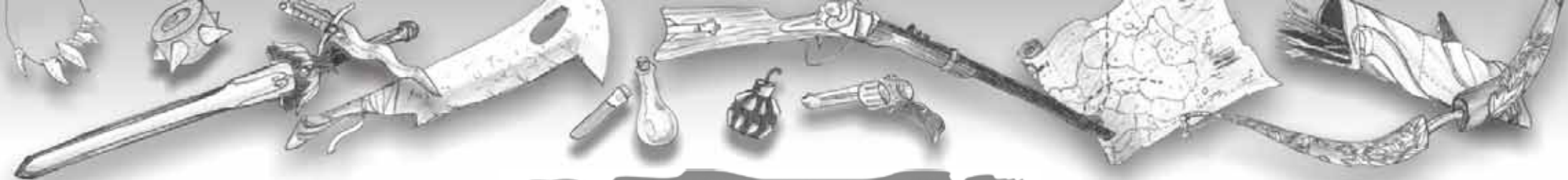
Os orcs não derrotaram todos os rebeldes em um só ataque-relâmpago, como esperavam. Entretanto, isso agora pra eles pouco importa, pois eles só enxergam futuras vítimas em um mundo vermelho à sua frente.

Os orcs atacam novamente, desta vez somando H2, F4 e rolando um 4 no dado. FA 10.

Antes de defender, os rebeldes tentam fazer um teste de esquiva, que será um teste de H-2 (o valor de Habilidade dos orcs). Com sua H5, eles precisam de um resultado 1, 2 ou 3 no dado. Rolam um 2, e a esquiva é bem-sucedida.

Os orcs, em sua febre por sangue, erraram os golpes em seus oponentes.

Agora começa uma nova rodada, e os rebeldes agem primeiro, pois venceram a iniciativa no início da luta. Eles decidem atacar novamente. E, de novo, gastam um Ponto de Magia para ganhar F+1. Eles têm H5, F1+1 e rola um 5. FA 12.

Os orcs somam H2, A0 e rolam um 3. FD5. 12-5 = 7. Os orcs perdem 7PVs de seu total de 12, ficando com apenas 5.

Os goblinóides percebem que é melhor se cuidarem e acabarem logo com a luta, se não quiserem passar por dificuldades.

Os orcs decidem revidar gastando também 1 Ponto de Magia de seu total de 13, para aumentar sua Força em +1. Assim, eles somam H2, F4+1 e rolam um 6. Outro crítico no momento certo! Sua F é dobrada (5x2 = 10), somando então H2, F10 e 6. FA 18.

Os rebeldes tentam esquivar novamente, só que desta vez, tiram um 6 no dado. Uma falha. Sua FD então é H5, A1 e rolam um 4 no dado. FD10. 18-10 = 8. O personagem-unidade dos rebeldes perde 8 de seus 10 PVs, ficando com apenas 2PVs. A situação é muito perigosa.

Os goblinóides continuam atacando impiedosamente, e os rebeldes, apesar de ainda altivos, começam a dar sinais de cansaço.Eles tem que dar um jeito nestes orcs agora, se quiserem continuar pensando em voltar pra casa. Todosos que podem andar, até mesmo os feridos, resolvem correr o mais rápido que podem. Aqueles que ainda podem lutar, sacam rapidamente seus arcos curtos e disparam noite adentro.

Mais um turno se inicia, e os rebeldes resolvem então fugir e atacar à distância. Com sua H5, eles podem correr até 50 metros por rodada, muito mais do que os 20 metros que os orcs correm, com sua H2. Entretanto, mesmo que usem 1 Ponto de Magia para aumentar seu PdF, os orcs estão fora do alcance de seu Poder de Fogo, portanto, eles resolvem atacar com PdF0, H5 e rolam um 2 no dado. FA7.

Os orcs, por sua vez, mesmo ficando atrás, resolvem perseguir os rebeldes. Eles ainda estão 30 metros atrás deles, mas não querem deixa-los escapar com vida.

Eles somam a defesa: H2, A0 e rolam um 4. FD6. 7-6 = 1. Agora os orcs estão com 4PVs, e não possuem armas para atacar à distância. No próximo turno, os efeitos de sua Fúria Bárbara vão passar, e eles ficarão cansados (podendo fazer somente um movimento ou uma ação por rodada, durante uma hora).

Logo, a Horda do Crepúsculo percebe que não tem mais condições de continuar perseguindo os rebeldes, que correm à toda vista. O vermelho começa a sumir de seus olhos, e os corpos ficam cansados. Eles feriram uma boa parte dos rebeldes; não será difícil persegui-los no raiar do sol. Até lá, eles terão tempo suficiente para descansar...

Horda do Crepúsculo (7 Pontos): F2, H2, R3, A0, PdF0, 10PVs, 10PMs; Orc (1pt.), Kit Bárbaro (Fúria Bárbara*) (0pt.); Perícia Sobrevivência (2pts.); Inculto (-1pt.).

*Quando usa seu poder de Fúria Bárbara, a Horda do Crepúsculo gasta 2 PMs e fica com F4, R4, e recebe +5 PVs e +5 PMs, durante 4 turnos (o seu novo valor de Resistência). Passado este tempo, a tropa fica cansada (só pode fazer uma ação ou movimento por rodada) durante uma hora.

Rebeldes (7 Pontos): F1, H1, R2, A1, PdF0, 30PVs, 10PMs; Inimigo (Goblinóides) (1pt.), Pontos de Vida Extras x2 (escravos libertos), Kit Rebelde Lamnoriano (*Inimigo Jurado**)(0pt.); Perícia Sobrevivência (2pts.); Código de Honra do Rebelde Lamnoriano, dos Heróis e do Caçador (-2pts). Como não existe uma raça predominante no grupo de rebeldes, o personagem-unidade não possui uma vantagem única.

**Inimigo Jurado* oferece aos rebeldes um bônus de +2 ao lidar contra goblinóides, por eles já possuirem a vantagem Inimigo (goblinóides), resultando num bônus de H+4 em combate e testes de perícias contra estas criaturas. Somando-se à sua H1, o grupo de rebeldes conta como se possuísse H5 quando luta contra goblinóides.

Tropas

A seguir, estatísticas para o uso de tropas específicas da Aliança Negra como personagens-unidade, usando as regras para combate em massa.

Arqueiros Hobgoblins

"Pra debaixo dos escudos!"

- Uthor, Comandante das tropas da ordem da Lâmina Vingadora de Glórienn

Com uma eficiência em combate inquestionável, o arqueiro hobgoblin é um dos maiores triunfos da Aliança Negra. Históricos rivais da Legião, a Unidade de Arquearia sempre compete para mostrar qual é a unidade mais organizada, com o dormitório mais limpo na Aliança Negra... Ela é taxada pela Legião como uma tropa de covardes, que não tem coragem de lutar corpo-a-corpo. A Unidade de Arquearia diz por sua vez que, a Legião é composta de estúpidos sem nenhum senso tático real. Entretanto, ambos obedecem cegamente a suas lideranças, de maneira que, no campo de batalha trabalham com a eficiência de um relógio.

Os soldados da Unidade são selecionados entre os hobgoblins mais ágeis e precisos, e depois começam a passar por um extenuante período de treino, tanto físico quanto mental, baseado nos tratados de arquearia élficos remanescentes da guerra. Baterias de testes e provações são feitas para garantir que os arqueiros mantenham-se calmos mesmo nas situações mais improváveis, e como tirar melhor proveito de seus arcos. Equipados com o que há de melhor em se tratando de equipamentos bélicos, juntamente com o domínio das técnicas de combate de seus históricos adversários, poucas unidades são tão mortais quanto a Unidade de Arquearia.

Treinados para disparar no momento certo e com uma alta precisão, os arqueiros hobgoblins costumam ficar atrás das linhas defensivas das legiões ou infantarias básicas. Ao perceber a aproximação do inimigo, eles disparam saraivadas de flechas antes que o adversário tenha alguma reação. Devido a considerável distância que os arqueiros hobgoblins cobrem, é provável que consigam atingir qualquer inimigo antes que o mesmo tenha alguma condição de reagir. Assim, quando houver choque entre as linhas frontais, o inimigo estará tão exaurido que se tornará simples para as demais legiões fazerem seu trabalho. Considerando a natural furtividade dos hobgoblins e a distância que seus arcos cobrem, as unidades de arquearia são muito usadas em tocaias.

Unidade de Arquearia Hobgoblin (7 Pontos): F0, H2, R1, A1, PdF2, 5PVs, 5PMs; Hobgoblin, Tiro Carregável.

Bárbaros da Horda Ogre

"Adam, não quero nem saber se são grandes, nem se são muitos! Vamos ter que arrumar um jeito de vencer mais essa também!"

- Radix, o Viajante das Estrelas

Seres de força e poder absurdos, ogros são normalmente limitados apenas pelo intelecto inferior. Entretanto, a genialidade dos comandantes da Aliança Negra facilmente encontrou lugar para essas abominações em suas fileiras.

Apesar de desenvolverem instintos de ferocidade, ogros são muito difíceis de treinar ("domar" seria a palavra mais correta...). Eles assimilam muito lentamente os comandos. Além disso, são dados a rompantes cegos de fúria,

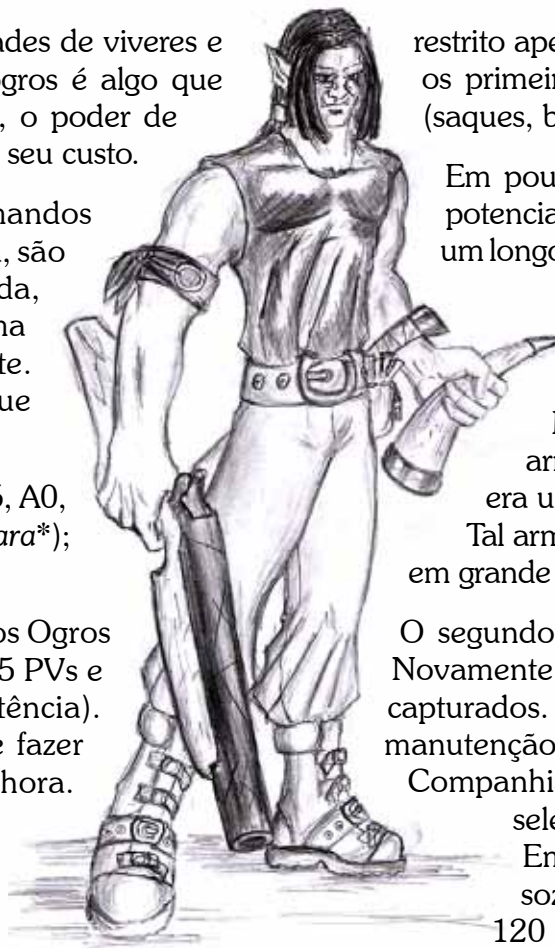
destroem tudo ao redor, consomem grandes quantidades de viveres e são indisciplinados. Treinar e manter unidades de ogros é algo que pesa no orçamento de qualquer exército. Entretanto, o poder de destruição e resistência desses monstros fazem valer o seu custo.

A Horda de Ogros Bárbaros não costuma seguir comandos muito complexos. Devido a grande resistência e força, são normalmente enviados como pelotão de vanguarda, abrindo espaço na formação adversária, de forma que outras unidades possam penetrar seguramente. Avançar e atacar são as táticas mais complexas que esses soldados conseguem executar.

Horda dos Ogros Bárbaros (7 Pontos): F4, H0, R5, A0, PdF0, 35PVs, 25PMs; Ogre; Kit Bárbaro (*Fúria Bárbara**); Perícia Sobrevivência; Fúria.

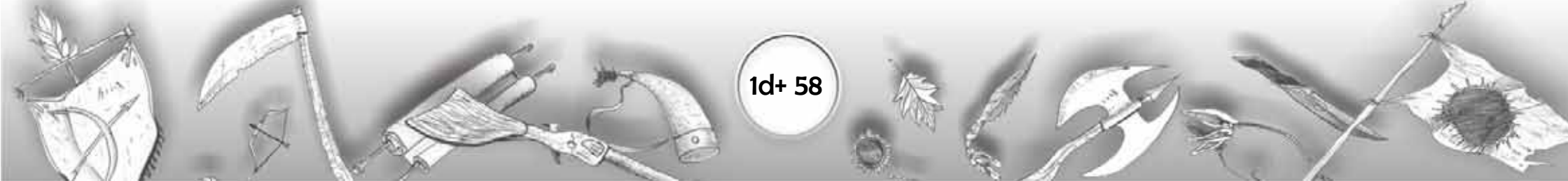
*Quando usa seu poder de *Fúria Bárbara*, a Horda dos Ogros Bárbaros gasta 2 PMs e fica com F6, R6, e recebe +5 PVs e +5 PMs, durante 6 turnos (o seu novo valor de Resistência). Passado este tempo, a tropa fica cansada (só pode fazer uma ação ou movimento por rodada) durante uma hora.

Fuzileiros Hobgoblins

Um dos mais importantes achados da Aliança Negra certamente foi a pólvora. Tal conhecimento foi fundamental para a tomada de Khalifor, sendo ela a grande responsável pela abertura dos túneis subterrâneos que ligariam o acampamento goblinóide ao forte caído. Entretanto, tal uso ainda era restrito apenas à mineração pesada. Até que chegaram em Lamnor os primeiros mosquetes, pistolas e canhões, de diversas origens. (saques, butins, espólios, extorções...)

Em pouco tempo, os generais da Aliança Negra perceberam o potencial das ditas “armas de fogo”. Elas eram potentes, tinham um longo alcance e grande poder de intimidação. Quem dominasse tal tecnologia primeiro certamente teria um poderoso trunfo na guerra. E começou então uma corrida, a fim de domar esta tecnologia.

Muitos protótipos depois, foi apresentado o que seria a arma de fogo definitiva. O “Fuzil Ogre” , como foi chamado, era um mosquete robusto e pesado, quase um canhão portátil. Tal arma foi prontamente adotada como arma padrão, e forjada em grande escala pelos armeiros da Aliança Negra.

O segundo passo então, foi treinar um pelotão no uso da arma. Novamente, tal conhecimento foi arrancado a força de pistoleiros capturados. Assim, após rigorosa seleção e treinos exaustivos de tiro, manutenção da arma e exercícios de formação, foi criada a Primeira Companhia de Fuzileiros da Aliança Negra. Dos 100 homens selecionados, apenas 30 chegaram ao fim do treinamento. Em seu primeiro combate, debelaram praticamente sozinhos uma unidade de infantaria pesada composta de 120 homens. Sua eficácia era assustadora.

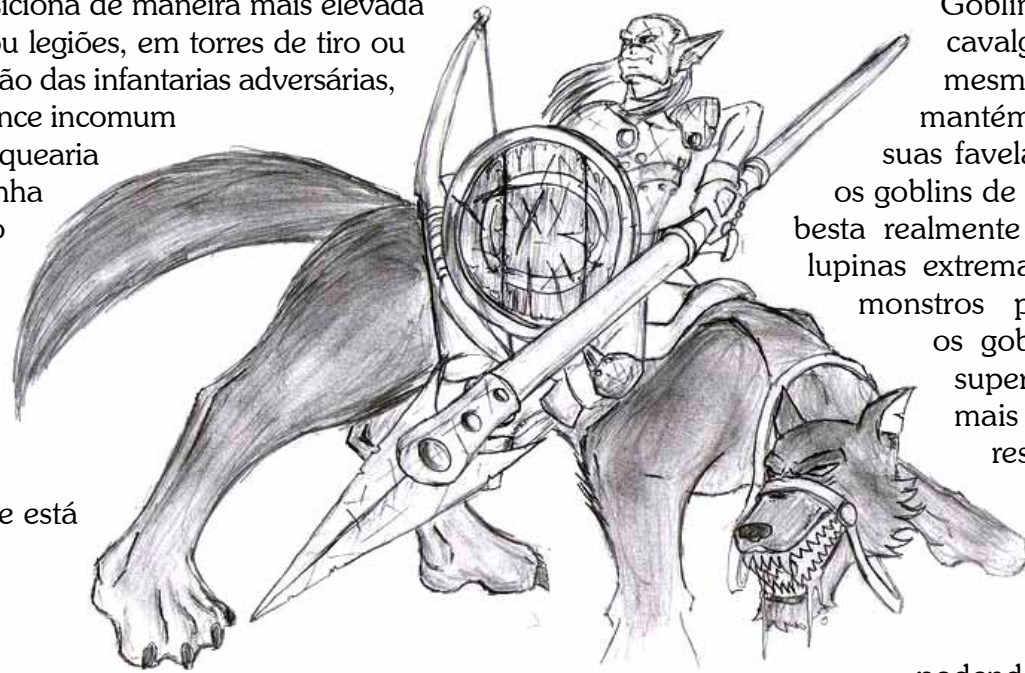
Dessa maneira, os 30 pioneiros da Primeira Companhia passaram a comandar os treinos e seleções de novos batalhões de fuzileiros. E as tropas do Reinado passaram a ter mais um motivo para perder o sono...

Um batalhão de artilharia sempre se posiciona de maneira mais elevada na retaguarda das tropas de infantaria ou legiões, em torres de tiro ou elevações naturais. Durante a aproximação das infantarias adversárias, eles atacam com repetidas salvas. O alcance incomum de suas armas faz com que unidades de arquearia normais se mantenham longe de sua linha de fogo, e não possam responder ao ataque de imediato.

Entretanto, a tática favorita do Batalhão de Artilharia é cercar o inimigo furtivamente e se posicionar para uma tocaia em distancia segura. Causam baixas severas antes mesmo que o adversário perceba o que está acontecendo.

Batalhão de Artilharia (8 Pontos): F0, H2, R1, A1, PdF3, 5PVs, 5PMs; Hobgoblin, Genialidade.

A Cavalaria de Worgs

"Mas que barbaridade esse goblinho tacando espora no bicho..."
– Geptulius Varguuz, cavaleiro de Namalkah

Tipicamente desprezados como força de combate na Aliança Negra, os goblins costumavam ficar restritos ao papel de espiões e batedores descartáveis. Mas existem exceções.

Goblins são conhecidos por domarem e cavalgarem lobos. Essa faceta é existe mesmo no território do Reinado, onde mantém lobos de guarda e montaria em suas favelas. No entanto, Graolak abençoou os goblins de Lamnor com a companhia de uma besta realmente excepcional: os worgs. Criaturas lupinas extremamente cruéis e inteligentes, estes monstros possuem afinidade natural com os goblins, e lhes são montarias muito superiores que lobos comuns. A maneira mais simples de um goblin adquirir respeito dentro da Aliança Negra é se tornando um cavaleiro de worgs. Inimigos implacáveis e com insaciável sede de sangue, a cavalaria worg é mais ágil que cavalarias convencionais, podendo efetuar manobras praticamente impossíveis para unidades de cavalarias comuns.

A Cavalaria de Worgs costuma atacar de surpresa, aproveitando a furtividade natural de suas montarias (e deles próprios). Inicialmente, atacam seus adversários à distância com azagaias, auxiliando as unidades de arquearia. Quando as tropas inimigas atingem a parede de escudos da primeira linha, eles atacam em investida com suas lanças pelos flancos e recuam rapidamente, fazendo séries de ataques relâmpagos. Essa tática serve para desorientar o inimigo, de maneira que as legiões ou infantarias possam tirar proveito da desorganização.

Cavalaria de Worgs (7 Pontos): F1, H1, R1, A0, PdF0, 5PVs, 5PMs; Aliado (Worgs de Montaria), Ataque Múltiplo, Parceiro; Perícia Crime; Goblin.

Worgs de Montaria (5 pontos): F0, H3, R1, A0, PdF0, 5PVs, 5PMs; Aliado (Cavalaria de Worgs), Parceiro; Monstruoso.

A Horda do Crepúsculo

"Não deixem Arthorius de vigia. Ele sempre dorme no turno de guarda..."
– Uthor, Comandante das Tropas da Ordem da Lâmina Vingadora de Glórienn

Quando Azgher deixa de abençoar Arton com seu calor e o manto de Tenebra cobre o mundo, os soldados veteranos de guerra se acautelam. Redobram a guarda, e dormem abraçados em suas armas. Tal cautela, ou temor deve-se a terrível tropa conhecida como "Horda do Crepúsculo".

Formada por orcs especialmente treinados para desenvolver ainda mais os aspectos brutais de sua raça, a Horda do Crepúsculo é conhecida por atacar somente após o pôr-do-sol e pouco antes de amanhecer, quando o crepúsculo transforma todas as cores em um cinza difícil de enxergar. Bestiais e selvagens, não costumam seguir nenhum plano pré-estabelecido, atacando incondicionalmente a todos que encontram pelo caminho. A "tática" da Horda do Crepúsculo se resume, quando muito, a uma carga furiosa.

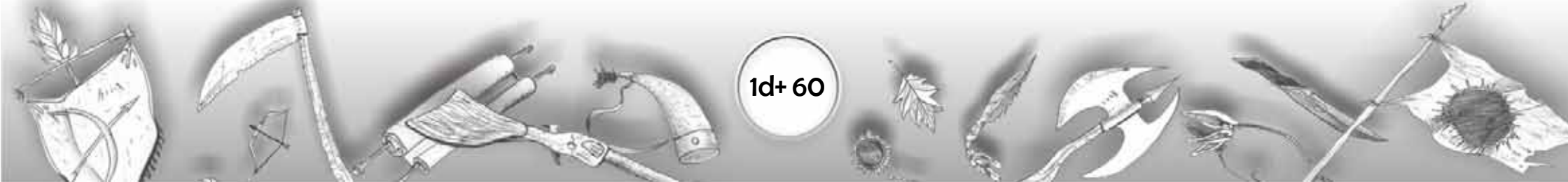
Apesar da indisciplina dessas tropas, eles são de fundamental importância dentro de um âmbito geral. Seus ataques relâmpagos na madrugada costumam pegar os adversários desprevenidos, durante os momentos de sono, comumente longe de suas couraças reluzentes. A tensão psicológica causada pelo temor do súbito surgimento de uma Horda do Crepúsculo causa danos mesmo quando eles não atacam. Noites em claro, e pânico de súbitos ataques furiosos são sintomas dessa guerra psicológica.

Os generais costumam enviar essa tropa aos acampamentos inimigos quando estão dormindo. Mesmo que detectados, terão várias rodadas para agir, até que toda a tropa adversária esteja armada e em forma. Como lutam no escuro, contam com uma vantagem a mais quando em combate contra humanos. Uma opção interessante é o ataque relâmpago, enquanto durar o efeito da fúria, seguido de uma retirada, deixando pra trás um acampamento devastado.

A ficha desta tropa é apresentada na caixa de texto da página 57.

A Legião Hobgoblin

"Não acredito! Eles fizeram uma formação tartaruga!"
– Arkantos, Ex-escravo gladiador e campeão do Exército do Reinado

Os soldados hobgoblins que integram as fileiras da Aliança, já tem pré-disposição à vida militar. Assim sendo, são submetidos a treinos extenuantes e intensos, de aprendizado tático a exercícios físicos exaustivos. Os mais fracos acabam sucumbindo. Entretanto, os que sobrevivem se tornam legionários de elite da Aliança Negra. Esse é o orgulho e a honra que os impelem a continuar vivos. Os legionários hobgoblins, além de extremamente disciplinados, possuem um espírito marcial que trespassa o fanatismo, obedecendo cada ordem de seu comandante como uma ordem divina, dando a vida pelo cumprimento do dever.

Além disso, esses soldados são muito bem equipados, de modo que tenham uma ótima mobilidade, poder de defesa e ataque. Equipar essas unidades acaba se tornando um investimento alto, mas muito rentável, se levado em conta o estrago que podem fazer.

Extremamente bem treinados e equipados, os legionários hobgoblins são soldados de elite especializados em combater em grupo. Graças aos exaustivos exercícios, os legionários aprenderam a se beneficiar do escudo de seu companheiro, melhorando o desempenho em grupo.

Também foram treinados para usar as hercúleas lanças longas com apenas com uma mão. Normalmente, eles se mantêm em, no mínimo, duas filas. Enquanto o inimigo avança, as linhas posteriores disparam azagaias, enquanto a primeira linha mantém os escudos e lanças firmes.

Qualquer adversário a 3 metros será atacado pelas lanças da primeira linha. O adversário que sair do alcance das lanças, entra na área ameaçada da segunda linha, e recebe seu ataque. Graças à parede de escudos, dificilmente um adversário vai conseguir avançar para o interior da formação. Mas caso o façam, os legionários são bem treinados no uso de espadas longas.

Legião Hobgoblin (9 Pontos): F1, H1, R2, A2, PdF1, 10PVs, 10PMs; Hobgoblin, Membros Elásticos; Kit Guerreiro (*Ataque Contínuo**).

**Ataque Contínuo*: quando o guerreiro consegue reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo-a-corpo, ele pode imediatamente fazer um novo ataque contra outro oponente que esteja ao alcance. Esse novo ataque tem FA igual ao anterior (não é preciso rolar o dado). Caso o novo oponente seja também derrubado, o guerreiro pode fazer outro ataque contra outro oponente — e assim por diante, até que um oponente resista, ou até que não existam mais oponentes corpo-a-corpo.

A Unidade de Elite Bugbear

"Arkantos, vai com calma que esse ai é casca grossa!"

- W. Colt, Franco-Atirador de Elite

Fortes, poderosos e inteligentes, os bugbears representam o que há de melhor dentro do grupo étnico goblinóide. O próprio general Thwor pertence a essa raça! Dentro da hierarquia da Aliança Negra, bugbears possuem status de oficiais. Sua força e astúcia naturais já seriam suficientes para colocá-los nessa posição. Entretanto, eles pertencem à raça do General. O mínimo esperado, para que honrem Thwor, Ragnar, sua própria raça e a si próprios é que eles sejam os melhores. E, dentro de sua sociedade extremamente competitiva, ser o melhor representa conviver constantemente no limiar entre a vida e a morte. Os soldados bugbears representam a elite da elite.

Extremamente respeitados entre as demais raças, esses guerreiros são treinados para desenvolver todo o potencial de sua agressividade natural, assim como orcs e ogros. Entretanto, o diferencial é que esses guerreiros aprendem a canalizar esse potencial de forma tática e eficiente. Um guerreiro bugbear pode desequilibrar a balança de qualquer vendeta.

Combinando o poder de combate da horda dos ogros com a disciplina dos legionários hobgoblins, a Unidade de Elite Bugbear normalmente encerra qualquer combate. Costumam atacar de tocaia, utilizando o terreno favoravelmente, ou então ocultos atrás das linhas de escudo de uma legião. Uma vez que os adversários estejam engajados em combate com outra tropa, ou ainda despreparados de alguma forma, os soldados bugbears investem, rompendo a formação inimiga. Uma vez que isso tenha sido feito, eles entram em fúria e destroem o inimigo de dentro de sua formação, atacando de dentro pra fora enquanto uma outra tropa ataca de fora pra dentro.

Unidade de Elite Bugbear (10 Pontos):
F3, H3, R3, A2, PdF0, 15PVs, 15PMs; Bugbear; Kit Bárbaro (*Fúria Bárbara**),
Kit Guerreiro (*Fortificação***).

*Quando usa seu poder de *Fúria Bárbara*, a Unidade de elite Bugbear gasta 2 PMs e fica com F5, R5, e recebe +5 PVs e +5 PMs, durante 5 turnos (o seu novo valor de Resistência). Passado este tempo, a tropa fica cansada (só pode fazer uma ação ou movimento por rodada) durante uma hora.

***Fortificação*: quando o guerreiro recebe um acerto crítico, ele tem direito a um teste de Armadura. Se tiver sucesso, o acerto crítico é anulado e ele recebe apenas dano normal.

Organizações

A seguir, apresentamos algumas organizações de Lamnor relevantes à Aliança Negra.

A Ordem de Gao

A Ordem de Gao é um monastério misterioso. Localizada no topo de uma montanha ao sul de Lamnor, seus membros se dedicam ao aprimoramento do corpo e da mente. A Ordem tem objetivos desconhecidos, já que embora tenha uma doutrina de autoa-primoramento pessoal também tem objetivos militares. Na verdade, foi de suas fileiras que saíram os grandes líderes hobgoblins, o que levou esta raça a ser respeitada por engendrar grandes estrategistas.

Apenas seus membros sabem o que vem a ser Gao, embora existam várias especulações acerca do assunto. Alguns afirmam que Gao era um hobgoblin, um monge guerreiro, fundador da Ordem. Ele teria desaparecido séculos atrás, embora alguns afirmem que ele ainda dirige as ações da Ordem.

Entretanto, há quem diga que Gao não é uma pessoa, mas uma doutrina filosófica. Outros dizem que Gao seria uma força cósmica acima da divina Entretanto, tudo isso pode não passar de mera especulação. O que se sabe de concreto é que a ordem é dirigida por 10 mestres, criaturas de poder épico, capazes de controlar o destino de muitos, embora não tenham saído do templo faz muitos séculos.

Apesar de ser formada exclusivamente por hobgoblins, a ordem aceita qualquer criatura que seja capaz de chegar até os portões do templo da ordem, no topo da montanha. Não é uma escalada fácil, e magia simplesmente não funciona em nenhum ponto da montanha. O fato é que até agora somente hobgoblins conseguiram tal façanha.

Aquele que conseguir superar os desafios da montanha aprenderá técnicas de combate armado e desarmado, estratégias militares, política, economia e diplomacia.

Rumores e Boatos

- Textos antigos falam que Gao era um avatar de um deus maior. Estudiosos afirmam que esse deus seria Keenn, enquanto outros afirmam que a natureza ao mesmo tempo ordeira e maligna de Gao não se enquadra nas características de nenhum deus do panteão.
- Antes de se tornar um deus maior, Ragnar participou de uma grande jornada, da qual participaram outras divindades menores. Tal jornada acabou no templo da ordem, onde ele recebeu uma pedra onde estava inscrita a profecia.
- Hurlaag foi discípulo da Ordem.
- Antes do surgimento da Aliança Negra, Ironfist escalou a montanha, buscando respostas acerca da profecia que definia sua vida.
- Os dez mestres competiram com Ragnar pelo posto de deus maior e, em conseqüência de sua derrota, foram condenados a ceder seu poder ao vencedor, e permanecer o resto de suas existências no templo.
- Os dez mestres são apenas guardiões de um poder enorme, que foi concedido em parte a Ragnar para que este se tornasse uma divindade maior.
- Ragnar deverá pagar o preço por este poder.

Rebelião Lamnoriana

A queda de Lenórienn foi um golpe terrível demais para toda a raça élfica, afetando desde os que presenciaram as atrocidades cometidas com a cidade e a população até os que apenas ouviram relatos posteriores. A maior parte perdeu a esperança, tendo apenas a dolorosa lembrança do esplendor que já possuíram, vivendo nos territórios humanos do Reinado como párias, ressentidos e desiludidos demais para se reunirem novamente e fundarem sequer uma vila. Entretanto, existe uma pequena parcela dessa população

que não encarou a derrota com dor, mas com raiva. Querendo de volta o que lhes foi tomado, vingar seu povo e a morte de seus entes queridos, estes elfos formaram a base do que hoje é a Rebelião Lamnoriana.

A princípio, a Rebelião contava apenas com elfos (em sua maioria jovens) que sobreviveram à Aliança Negra. Porém, com o tempo eles acabaram percebendo que foi justamente o isolamento dos demais povos que levou o seu reino a ruína, e passaram a admitir humanos oriundos dos reinos derrotados de Lamnor em suas fileiras. Hoje o número de humanos já supera em quase duas vezes o número de elfos, e começam a surgir alguns meio elfos decorrentes dessa união.

As atividades dos rebeldes incluem saques a caravanas comerciais, libertação de escravos, confrontos de guerrilha contra pequenos exércitos goblinóides e, mais raramente, ataques a cidades-estado. Apesar de contar com um pequeno contingente (não mais de mil soldados), os rebeldes já se apresentam como um grande inconveniente à dominação territorial do império.

A organização se localiza em algum lugar na Cordilheira de Dhorlantur, no extremo sul do continente, sendo um segredo guardado a qualquer custo por todos os rebeldes. Lá existe uma cidade sagrada, chamada Arandir ("esperança" em élfico), onde as famílias dos rebeldes vivem em segurança; e onde os novos recrutas são treinados. Aqui também vivem os escravos libertados, que são rapidamente integrados ao cotidiano da cidade. Arandir era antes uma cidade-fortaleza abandonada, que a ocupação rebelde soube muito bem como reabilitar e ampliar defensivamente.

A liderança da organização é exercida por um conselho, denominado "Conselho de Glórienn". Formado atualmente por humanos e elfos, ele define as missões dos rebeldes e decide questões envolvendo a população de Arandir. Apesar da ativa participação dos humanos, os elfos são quem geralmente tomam as rédeas das decisões, o que por vezes gera alguns atritos.

Outro motivo de conflito diz respeito à adoração de deuses, pois o único templo existente na cidade é dedicado exclusivamente a deusa élfica. Outros cultos a divindades não malignas são permitidos, mas estes não dispõem de um templo próprio, ou mesmo de um espaço no templo maior. Porém, ano após ano, os elfos tem feito maiores concessões quanto às suas regras (como a participação de humanos no conselho); e mesmo estes conflitos jamais fariam com que estes grupos sequer pensassem em se separar, pois todos têm a consciência de que, se juntos são fracos, desunidos seriam dizimados.

Hoje, a Rebelião Lamnoriana reúne o maior agrupamento livre de humanos e elfos de todo continente. A lenda da existência da flecha de fogo, que colocaria fim no General Thwor , motiva incessantes buscas por toda Lamnor, mas, infelizmente, até os dias de hoje nenhuma pista sequer foi encontrada. O desejo de vingança e o sonho de um continente livre motivam estes rebeldes, que persistem, apesar de lutarem e morrerem em uma batalha sem esperanças.

Rumores e Boatos

• Os elfos que lideram a Rebelião utilizam os humanos da organização como "bucha de canhão" para as missões mais perigosas.

• Recentemente, os líderes do conselho teriam descoberto que a princesa Tanya ainda está viva, prisioneira dos hobgoblins. Um grupo especial de rebeldes, reunindo os mais poderosos e versáteis heróis, estaria sendo formado para invadir Rarnaakk e realizar a missão de resgate.

• Através de poderosas magias de leitura de mente, Oarthess, a hobgoblin maga que integra a Tropa do Eclipse, teria descoberto com um rebelde capturado

a localização de Arandir, e um grande exército comandado por dezenas de Caçadores Escravistas estaria sendo designado para atacar o local.

- O Conselho de Glórienn é comandado, secretamente, pelo avatar da própria deusa dos elfos.

- Integrantes da Ordem do Gao conhecem a exata localização de Arandir. Porém para se ter essa informação ainda é necessário chegar ao templo, escalando a poderosa montanha onde ela se encontra.

Tropa do Eclipse

Como uma terrível paródia aos grupos de heróis de Arton, recentemente foi descoberto um grupo de aventureiros composto inteiramente por goblinóides, que atua sob as ordens da Aliança Negra: a terrível Tropa do Eclipse. Formado por membros de elite a serviço de Thwor Ironfist e Gaardalok, este grupo teria sido idéia do general, pois em seus anos de viagem pelos reinos humanos do norte ele percebera que os pequenos grupos de aventureiros eram os principais responsáveis por grandes feitos, perseverando onde exércitos inteiros jamais conseguiriam.

O grupo foi formado pouco tempo depois da consolidação da Aliança Negra, integrado por prodígios goblinóides especializados nas mais diversas áreas. Realizando missões de infiltração, assassinato, espionagem, resgate e exploração, a Tropa havia conquistado prestígio entre os líderes e soldados de toda a Aliança, e é hoje um dos grupos mais poderosos de toda Arton.

Unindo a liderança de Urkhishktu, um Hobgoblin Ranger, a força bruta de Grom, um Ogro Bárbaro, a bênção divina de Gandrezkka, uma hobgoblin clériga, a magia arcana de Oarthess, uma bela Hobgoblin e a habilidades furtivas de Sharmuta, uma assassina Bugbear, o grupo triunfou em todas as suas missões, até tempos recentes.

Em sua última missão, a Tropa tinha por objetivo invadir o palácio do rei Balek III, de Tyrondir, e assassiná-lo, com o intuito de desestabilizar o reino para que a Aliança Negra e seus exércitos pudessem conquistálo rapidamente. Mas o grupo não contava com a presença inesperada dos heróis do reinado, o Protetorado do Reino, que haviam chegado após um pedido de ajuda do Monarca. A batalha que se seguiu foi violenta, e culminou na morte de Gandrezkka, sendo que os demais membros só sobreviveram graças à magia de Oarthess, que os transportou para um local seguro.

A derrota não atingiu apenas o grupo, que perdera uma amiga, mas a confiança de toda a Aliança Negra. O grupo parecia prestes e se dissolver, espalhados por objetivos menores dentro do exército, até que Gaardalok designou Korgan, um respeitado e poderoso Emissário de Ragnar, para integrar e liderar o grupo. A entrada de um novo e respeitado integrante renovou as esperanças no grupo perante os demais goblinóides, mas a própria Tropa, especialmente Urkhishtku, se sente ainda mais incomodada, não só pela morte de Gandrezkka, mas pela liderança imposta do Emissário.

Assim a Tropa do Eclipse retomou suas atividades e, apesar de todas as feridas e problemas internos que possam estar enfrentando, não estão menos perigosos. A derrota os afastou da arrogância e a vontade de fazer vingança os impulsiona com ferocidade e sede de sangue. Agora, mais do que nunca, a Tropa do Eclipse é uma das grandes ameaças de Arton.

Rumores e Boatos

• Urkhishtku e Gandrezkka eram amantes de longa data, e com a morte da Hobgoblin causada pelo Protetorado, o ex-líder da tropa estaria planejando encontrar um substituto, para poder seguir em uma cruzada pessoal em busca de vingança.

• Gaardalok teria informado o rei Balek III sobre a tentativa de assassinato. Isso explicaria a inesperada presença do Protetorado. Os motivos seriam desconhecidos.

• O grupo estaria atuando dentro do Reinado, buscando o que quer que seja a "flecha de fogo" profetizada, para destruí-la e proteger o general e a Aliança Negra.

• Todos os integrantes da Tropa teriam morrido durante o combate contra o Protetorado, mas posteriormente voltado à vida como escolhidos de Ragnar. Gandrezkka teria escolhido permanecer em Deathok ao lado do seu deus. Korgan seria um Avatar do deus da morte.

• Incomodados com a liderança de Korgan, os antigos integrantes da Tropa estariam esperando a melhor oportunidade de traí-lo e o assassinarem longe dos olhos de Gaardalok e da Aliança Negra.

• Na verdade o plano de assassinar Balek III seria apenas uma fachada para um plano ainda mais ousado: matar os membros do Protetorado e substituí-los por goblinóides magicamente disfarçados. O plano teria tido êxito e agora, dentro do palácio imperial, eles pretendem assassinar o Imperador-Rei Thormy.

Korgan Greyvar, o líder imposto da Tropa do Eclipse

Parte 3

Planos de Guerra

No céu sem lua, nuvens espessas bloqueavam a luz das estrelas, enquanto tochas tentavam inutilmente romper a escuridão daquele amplo salão. Entretanto, as sete figuras ali sentadas não precisavam da bênção de Azgher para notar os ricos mosaicos no chão, ou os detalhes dourados das colunas. Como bárbaros, eles sentavam sobre peles, mas os tesouros que cada um carregava denunciavam que eram reis entre os seus.

Thwor Ironfist observava seus convidados e, em sua mente, os dividiu em duas categorias: aqueles que foram responsáveis pelo sucesso da Aliança Negra e aqueles que serão responsáveis pelo sucesso da Aliança Negra. Todos o apontavam como o único responsável pelas vitórias goblinóides, resultado de sua boa propaganda, mas ele não era suficiente tolo para acreditar nas próprias mentiras. Ao contrário do que pensavam seus inimigos, mesmo contra todos os fatos, os goblinóides não são estúpidos amontoados de músculos. Pelo menos não mais estúpidos do que todas as outras raças da criação. Os sete que ali se reuniam eram prova disso. "O General", era como o

chamavam, mas ali estavam seis outros generais. Seus generais. De todos os méritos que lhe eram dirigidos, o único realmente merecido era o fato de ter unido seres que nunca cooperariam em outra situação. Gaardalok e Komor'Gosh nutriam um forte e misterioso ódio mútuo; Holgor e o orc apenas conhecido como Lorde Guerreiro eram tão arrogantes que nunca aceitariam ser liderados por outrem, exceto pelo próprio General.

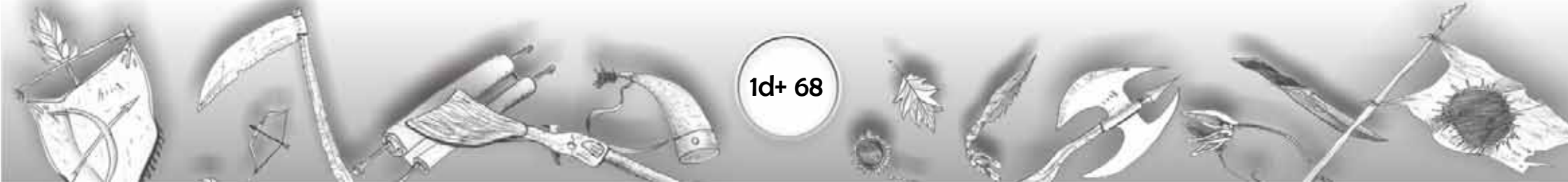
— Então Ironfist, para que nos chamou? Tenho certeza de que não fora apenas para engolir essas comidas frescas como elfos! — todos, sem exceção, estavam ansiosos, entretanto era a voz arrogante de Holgor Greatfang que quebrava a neblina de silêncio. — E que não seja mais uma reunião tola, pois já estou entediado de cobrir-lhe de elogios mentirosos. Espero que não erre as falas que Gaardalok preparara para você, desta vez.

— Não há muitas diferenças entre você e os elfos, Holgor. Ambos compartilham a pederastia. Sempre pensei que seus elogios buscavam algo mais além de poder. — grunhiu Thwor, com seu sotaque bruto e repleto de sujeira. Os outros que ali estavam controlaram os risos, e apenas abriram sorrisos grossos. — Enfim, a reunião. Estamos no ano de 1402, segundo o calendário dos humanos. Dois anos se passaram desde que conquistamos esta cidade, a última necessária à conquista de Lamnor, e a primeira de Ramnor. Devemos agora nos preparar para uma nova campanha: a Conquista de Arton Norte. Embora ainda existam problemas ao sul, nossas linhas são fortes, por isso traçaremos esta noite os planos que definirão nossa vitória.

— Sim... Ragnar clama por sangue humano, sangue ambicioso. As almas élficas já foram torturadas por demais, perderam sua essência. Ragnar tem fome. — o funesto Gaardalok emanava calafrios e medos aonde ia, uma personificação do que Ragnar era. Via-se, na escuridão, apenas os olhos famintos de almas e as dobras que o formavam. — Devemos nos apressar a atender seus desígnios.

— Discordo, sacerdote. — Komor'Gosh não fora capaz de esconder o prazer em contrariar o inimigo; era delicioso. — Seu deus exige tributo, mas ainda temos de estudar a situação dos inimigos. O que sabemos sobre eles? Que são humanos, que tem pele rosada e que podem ser facilmente rasgados por lâminas? Eles possuem inteligência, e quantidade. Os humanos do Norte são ainda mais bélicos que seus parentes do Sul, e não contamos mais com a vantagem da surpresa. O Reinado sabe que não poderá nos subestimar novamente, e nós não cometeremos o mesmo erro que nossos inimigos. Aprendemos com eles. Os humanos são fortes, mas tem fraquezas. Devemos explorá-las, pois este é o caminho da vitória. Como o velho lobo, atacaremos a jugular de nosso inimigo, em um ataque certeiro e fatal.

— Cago sobre suas profecias, Gaardalok, e também cago sobre seus provérbios, Komor'Gosh. Humanos não são nosso único inimigo no Norte, nem sequer o maior deles.

— Lorde Guerreiro, o orc, cuspia suas palavras assim como sua espada destroçava costelas. — Antes de nos preocuparmos com os humanos, deveríamos nos ater com aqueles que nos esperam debaixo da terra, em Doherimm. Se na superfície ainda precisamos de preparativos, é certo que os orcs apenas esperam pela ordem de Ironfist para derrocar os portões da maldita Montanha de Ferro.

— Isto poderia ser verdade, orc, se você soubesse a localização do reino dos anões. — Urkhishktu Mortenegra bebeu mais um gole do cálice, observando de soslaio a expressão frustrada do Lord Guerreiro por trás do elmo demoníaco — O reino anão é tão bem escondido que chego a acreditar que nem sequer existe. Mas, de fato, creio que este deveria ser nosso primeiro alvo. Isto porque eles não confiam nos humanos, são orgulhosos e não pedirão ajuda. Temerosos de revelar ao mundo seu reino, não permitirão que tropas humanas transitem por seu território. Por outro lado, caso os humanos peçam ajuda contra nós, eles não lhes negarão.

— Ótimo, Urkhis. — rugira Thwor. — Apesar de jovem, sua análise fora digna dos mais sábios estrategistas. Mas há ainda outro elemento logístico que você não considerou. Quando conquistarmos Doherimm, poderemos nos mover por debaixo do território humano com segurança, lançando ataques surpresa, e transportando tropas e mantimentos. Resta o problema da localização do reino anão, e esta será sua missão, Lorde Guerreiro. Escolha um grupo especializado em situações difíceis, e explore o subterrâneo. Encontre Doherimm.

— Conheço como ninguém o subterrâneo, general. Mas devo acrescentar que essa deve ser uma viagem longuíssima, já que não possuímos quaisquer informações sobre Doherimm ou pistas sobre a localização... Terei de vasculhar cada canto do subterrâneo do Norte. Isso resultará em muita demora.

— Que vá para Deathok a demora. Quando tiver resultados, eu pessoalmente liderarei os exércitos no subterrâneo, e terei Doherimm sob meu domínio. Mas logo você tomará o meu lugar, já que não devo me ausentar muito da superfície. Devemos levar toda a tralha que possuímos. Tudo. Ogros, magos, sacerdotes; e a Carruagem de Ragnar.

— General, não é necessário que você se ausente da superfície. Eu, Terrack Hellfire, posso transportá-lo pelos campos de batalha através de minha magia, em apenas um piscar de olhos. Desta forma, em cada batalha, seja acima ou abaixo da terra, em Valkaria ou Yuden, o escolhido de Ragnar estará presente para fertilizar a terra com as tripas de humanos e anões.

— Muito bem, Terrack! O meu grito de guerra será ouvido por toda Remnor!

— Isto também servirá para elevar a moral das tropas, que lutarão com fôlego redobrado, ao saber que o escolhido de Ragnar batalha entre eles.

— Sim, Sacerdote, suas palavras são verdadeiras - ponderou Komor — Enquanto lançamos o ataque no subterrâneo, poderemos preparar o terreno para o ataque na superfície. Dentro de anos teremos uma armada em quantidade e qualidade para superar os humanos, e transportar nossas tropas até a potência alimentícia do Reinado, Sambúrdia. A maior parte dos mantimentos do Reinado vem dali. Eles esperam que nós ataquemos a partir de Tyrondir, portanto, quando grandes tropas surgirem ao norte, eles ficarão desesperados.

— Aquela é uma área de densas florestas, - ponderou Holgor - assim como aquelas que cercam Rarnaakk. Minhas tropas acompanharão Komor'Gosh. Um porto será construído próximo a Rarnaakk, assim poderemos transportar goblinóides da costa oeste para a costa leste pelo mar, sem levantar suspeitas. A travessia também servirá para que meus homens

se acostumem com os barcos. Comandarei o ataque em terra, enquanto Komor'Gosh será supremo no mar. Para que tenhamos êxito, deveremos trabalhar em perfeita harmonia. Controlarei toda a região, assim como fiz em Lenórienn.

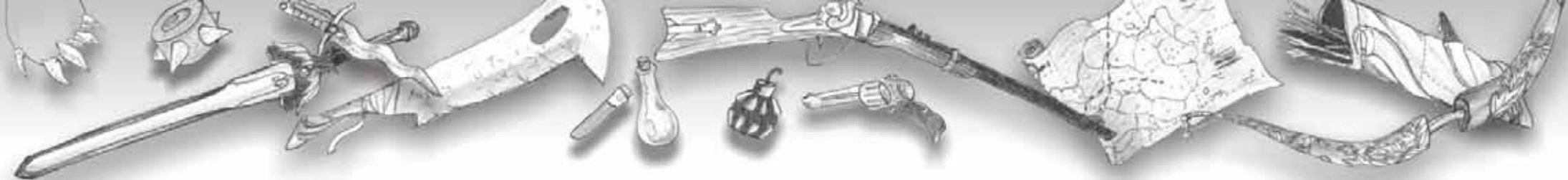
— Exato! Se não puder destrua as plantações e o gado. Queime a floresta. O objetivo principal é cortar os suprimentos do exército ao Sul. – disse Terrack, exultante.

— Mas e quanto ao Noroeste? O que faremos com os tais minotauros?- questionou o Lorde Guerreiro.

— Tentaremos um pacto.

— Ora, Mutilado, ao que parece subestimo seus dons nas artes da diplomacia e da enganação. Considera-se capaz de costurar um acordo com aqueles férreos servos de Tauron?

— Não eu, Sacerdote. Se prestou atenção em algo do que eu disse, deve ter notado que devemos conhecer nossos inimigos. Os minotauros são exímios combatentes, possuem uma compleição física de fazer inveja aos ogros, e ainda são organizados e militarizados. Respeitam a força acima de tudo, esta é sua religião, mas têm uma fraqueza: não há fêmeas entre sua raça, por isso precisam da ajuda das outras. Ao invés de utilizar força contra eles, utilizaremos a sedução. Oarthess, a maga da Tropa do Eclipse será enviada para fazer tal acordo. Ela seduzirá Aurakas, e todos sabemos que a prostituta é capaz de tal feito. Assim ela mostrará a ele que as fêmeas goblinóides produzirão filhos poderosos para a raça dos homens touro.

— És assim tão covarde? Entregaremos nossas mulheres para evitar uma luta? Isso não é digno de Ragnar!

— Decerto que desta forma apenas ganharemos tempo, Gaardalok. A Aliança Negra é capaz de derrubar Tapista, mas não se eles lutarem junto a humanos e anões. Sharmuta acompanhará Oarthess, e no momento certo cortará a garganta de Aurakas. Então teremos vencido esta batalha antes dela começar.

— Parece um bom plano, Komor'Gosh – sussurrou Ironfist - Por fim, vamos criar o caos no interior do Reinado, através de pequenos ataques surpresa. Enviarei vários grupos de membros bem variados. Estes grupos deverão fazer contato com as tribos de goblinóides e outros povos inimigos dos humanos. Após tomar o controle da tribo, eles deverão fazer ataques às pequenas cidades e vilas do interior, levando o pânico a todo o Reinado e neutralizando aventureiros e milícias locais. O mesmo acontecerá nos subúrbios de Valkaria e nas cidades de Yuden. Contingentes maiores, mas semelhantes, serão enviados às Montanhas Sanguinárias, Montanhas Uivantes e à Grande Savana. Após se aliar às tribos locais, eles deverão auxiliar nos combates em Sambúrdia e Tapista, respectivamente. Urkhis, você deverá coordenar estes ataques, juntamente com o restante da Tropa do Eclipse.

Por mais que houvessem discordâncias entre os presentes, era impossível não se unificar no silêncio, ao ouvir quais eram as estratégias que definiriam a vitória suprema da Aliança Negra sobre o império do norte.

Como estarei ocupado no campo de batalha, Gaardalok ficará em Lamnor e comandará o Império, precisamos proteger nosso flanco. Komor'Gosh será responsável por suprir nossas tropas com mantimentos e o que mais

for necessário, para isso comandará os barcos e os balões goblins, e ficará sediado em Ragnarkarrangor, onde terá fácil acesso aos mares e terra. Lorde Guerreiro atacará Doherrim, eu guiarei as tropas pelo centro, através de Deheon em direção à Yuden e encontrarei as tropas de Holgor, que atacará os reinos do nordeste em direção ao centro. Os reinos que estiverem fora deste eixo estarão em caos graças á ação de Urkhis.

Terrack Hellfire levantou-se, pesaroso, empunhando sempre o cajado. O semblante funéreo e os olhos amarelados encontraram os outros líderes goblinóides na távola. A garganta seca respirou, e disse:

— Assim se finda a supremacia humana, e assim começa a superioridade goblinóide...

...O fim nunca fora tão delicioso.

Localidades

Apresentamos a seguir, novas cidades, que podem servir tanto como ponto de partida para suas aventuras ambientadas em Lamnor, como referência para personagens e missões.

A Lança de Ragnar

A Lança de Ragnar é uma cidade de grande porte, embora sua população seja de 15 mil habitantes (goblinóides, 60% hobgoblins, 20% goblins, 10% orcs e 10% outras raças). A população proporcionalmente pequena faz a cidade parecer uma cidade fantasma em pontos de pouca movimentação. Nas tavernas, à noite, os goblinóides contam histórias de fantasmas que foram vistos vagando pelas ruas desertas. A cidade está localizada numa península na costa leste de Lamnor, próximo ao Istmo de Hangpharstyth. Seu formato semelhante a uma grande lança é um dos motivos de seu nome.

A cidade ocupa toda a península, que é cercada por poderosas muralhas de alvenaria, e várias torres. Há quatro portos, sendo um utilizado exclusivamente para construção e reparo de navios. Outros dois, um em cada lado da cidade, eram utilizados para carga e descarga de grandes embarcações. O quarto é utilizado pelos pequenos barcos de pesca local, que literalmente alimentam a cidade.

Há várias e belas construções da época do domínio élfico, embora já parcialmente destruídas pela atividade goblinóide. Exemplos são o grande anfiteatro, a pista para corridas de cavalos e o mercado, onde se realizavam grandes feiras semanais.

Num dos portos maiores há uma bela estátua do Grande Oceano, que incrivelmente não foi tocada pelos goblinóides. Talvez eles saibam o que ela representa e desejem sua proteção.

O Olho

Poucas semanas após chegar à cidade, Komor'Gosh determinou a construção de uma grande torre de observação numa colina próxima à cidade. Mas não será uma torre comum, ela contará com um grande telescópio e, desta forma, será possível controlar o movimento de toda a região, especialmente no mar.

A fundação da torre já esta pronta, mas um ano e meio será necessário antes que o Olho, como é chamado, esteja pronto. Entretanto, há uma tribo de Ettins que pode dificultar este empreendimento. Ocorre que o local

escolhido para construção do olho é considerado solo sagrado para estes monstros. Os Ettins da região estão se unindo para atacar os goblinóides e retomar o que consideram seu.

A Ponta da Lança

Apesar de não haver nenhum humano no local, Komor'Gosh não tomou posse da cidade sem uma pequena batalha. Os Sahuagin, antigos inimigos do povo local, tomaram o lugar como seu após a retirada dos goblinóides. Eram algumas dezenas que foram facilmente expulsos, mas não derrotados. Eles continuam nas redondezas, fazendo pequenos ataques e fugindo para o mar.

Para resolver este e outros pequenos problemas, sem deslocar um grande contingente de tropas, Komor decidiu criar um pequeno grupo de aventureiros. Para isso, em breve serão realizados jogos na cidade, para que ele possam escolher uma equipe com habilidades diferentes, capaz de enfrentar qualquer desafio.

Estrutura Política

A estrutura do poder na Lança de Ragnar difere um pouco do que se observa em outras cidades goblinóides. Aqui o mestre-feitor perdeu um pouco de sua importância, até mesmo porque a cidade não tem produção agrícola significativa. Komor'Gosh fracionou os poderes abaixo dele, a fim de ter uma maior especialização do serviço e um maior controle pessoal de cada função. Foram criados outros cargos na mesma hierarquia do mestre feitor, mas com funções ligeiramente distintas. A hierarquia é a seguinte:

Regente: Komor'Gosh (ver adiante).

Mestre-Feitor: O mestre-feitor da Lança de Ragnar é um bugbear chamado Muztag. Ele era apenas um ladrão de miudezas, ainda na infância, quando foi pego por soldados do pelotão de Komor, que o livrou da morte certa e o adotou como pupilo. Muztag vê Komor como a um pai, embora tenha uma inveja contida de Sagres, o mestre-armador. Uma vez que quase não há produção agrícola e mesmo escravos aqui, Muztag atua mais como um supervisor de tudo, efetuando compras dos materiais necessários para a cidade, o que o permite lidar diretamente com o dinheiro de Komor.

Mulheres: As mulheres da cidade têm uma importância maior do que em qualquer lugar do Império Goblinóide. Isto se deve a Faomna, a quinta mulher de Komor'Gosh. Uma vez que há entre Komor e Gaardalok uma forte inimizade, Komor não permite clérigos de Ragnar entre os seus. Faomna atua como sacerdotisa na cidade, e talvez seja a segunda figura mais respeitada, perdendo apenas para seu marido. Ela lidera um grupo de clérigas do panteão, sendo duas delas suas filhas. Desde que se mudou para a Lança, tem se voltado para o culto a Oceano, por isso o templo do deus na cidade se mantém intacto.

Mestre Madeireiro: A Lança de Ragnar consome uma grande quantidade de madeira, que não é encontrada em abundância na região. A maior parte da madeira consumida na cidade vem da floresta da Claricea Vermelha, centenas de quilômetros ao sul da cidade. Komor preferiu estimular outras cidades a lhe venderem madeira do que montar um sistema de extração. Seu objetivo é criar um fluxo de pessoas para a cidade, o que é financiado com seu próprio patrimônio – ele é o goblinóide mais rico de toda a Aliança Negra, excluindo apenas o próprio General e Gaardalok. Desta forma ele atrai mais goblinóides para sua cidade, que de fato tem experimentado um crescimento espetacular em apenas dois anos de existência. Há um

responsável por negociar a madeira para a cidade, seu nome é Ronlak, e ele é um troll, extremamente leal a Komor, por motivos desconhecidos. Dizem que o cabo do machado de Ronlak foi feito a partir do cadáver de um ente morto por ele. Este troll também é um exímio escultor em madeira.

Mestre-Armador: Sagres é o mais velho filho ainda vivo de Komor'Gosh. Seu pai lhe tem muita consideração, e de fato este jovem hobgoblin conseguiu aprender muito sobre a construção de barcos. Dizem que ele não serviu a Aliança Negra em combate, pois o pai conseguiu uma licença especial para que ele fosse disfarçado até Quelina, onde aprendeu o ofício de construção de barcos com um ogro chamado Komazotis.

Capitão-mor: O orc Makeni possui a pele negra como carvão e é o líder da pequena força armada da Lança de Ragnar. Ultimamente tem se dedicado a aprender e ao mesmo tempo ensinar seus comandados a lutar no mar. Makeni não possui sentimentos; nem mesmo prazer é capaz de sentir. Embora seja inteligente para a média dos orcs, não possui pretensões ou motivações, é um ser prático e vive para executar sua função. Salvo quando em combate ou quando está treinando seus comandados, não costuma proferir uma palavra.

Mestre-provedor: Baonshan é o responsável por coordenar a pesca na cidade. Ele alimenta a população, uma vez que a terra pouco produtiva da região não é suficiente para tanto. Todos os dias, seus barcos trazem centenas de quilos e peixe das ricas águas da região. Ele sempre varia o local da pesca, a fim de não esgotar os recursos locais. Suas expedições para cada vez mais longe da costa ao mesmo tempo em que empresentam um avanço nas navegações goblinóides, criam também o risco da Lança ser prematuramente descoberta por piratas ou outros navios humanos. Baonshan cultua um aspecto mais selvagem e violento de Oceno, e o fato de pescar em grandes quantidades não ofende sua crença, já que ele o faz para alimentar seu povo. Baonshan tem um profundo respeito por Faomna, que só não se tornou amor devido a sua dedicação ao seu deus.

Mestre-Construtor: A Lança de Ragnar é um local onde a infestação goblinóide pouco se alterou nos últimos tempos. Isto porque Komor'Gosh pretende aprender o máximo possível da cultura que existiu neste local, e ainda o impregna. Há vários pontos da cidade que estão destruídos, mas isto resulta do ataque goblinóide para invadir a cidade e à curta ocupação logo depois. Entretanto, são necessárias adaptações no local para que este se ajuste aos objetivos da Aliança Negra.

Para tanto Komor deu a Kongur o cargo de Mestre-Construtor. Kongur é baixo e atarracado (possui apenas 1,70m), sério e compenetrado, mas se enfurece quando alguém comenta de sua baixa estatura. Todos os projetos de construção só saem do papel se forem aprovados por ele. A mais significativa alteração feita até agora foi na mais alta torre do local, antes pertencente a um rico mercador. A construção foi transformada em um porto para balões goblins. Um grande elevador foi instalado para transportar mercadorias pesadas e os salões foram substituídos por largas escadas.

Rumores e Boatos

• Komor'Gosh planeja se tornar o Almirante- Mor da Aliança Negra e Regente do Arquipélago de Khubar, assim que a Thwor dominar Arton-Norte. Para tanto ele tem planos para destruir o Dragão-Rei Bentos.

• Muztag, o braço direito de Komor, foi visto na Cidadela do Mal, em Khubar. O goblinóide estaria costurando uma aliança com o Servo de Megalokk que controla o local.

• Para derrotar Bentos, Komor conta com a ajuda do Kraken Demônio Senhor das Profundezas.

• Um Rei Sahuagin está montando um exército para destruir a Lança de Ragnar. - O ferreiro Ogro que trabalha na cidade é na verdade um espião do Protetorado do Reino.

• Makeni é filho do Capitão Pirata Ibmarts.

• Komor'Gosh tem uma aliança com Hurlaag.

• A perna de Komor foi arrancada por um demônio conjurado por Gaardalok.

Arandir, a Cidade Rebelde

"Arandir! Pronunciar esse nome é encher de esperança o coração de todos os escravos, e dize-lo em voz alta ante aos goblinóides significa encurtar sua existência neste mundo. Não há um cativo sequer que já não tenha sonhado em ser libertado pelos Rebeldes Lamnorianos e levado para viver em sua cidade. Minha racionalidade não me deixa iludir que um grupo tão pequeno possa salvar a todos nós, mas é fato que muitas vezes foi este sonho que salvou minha racionalidade..."

-Trecho retirado dos Pergaminhos Perdidos de Malthus Trey.

Após a queda de Lenórienn uma minoria de elfos decidiu permanecer no continente sul e lutar, formando assim base do que hoje é a Rebelião Lamnoriana. Eles foram caçados incessantemente por batalhões de soldados goblinóides, e a falta de um local seguro para que pudessem se refugiar e organizar estavam praticamente condenando-os à derrota. Foi então que veio o sinal. Enquanto o grupo descansava de mais um dia de ataques em um acampamento improvisado na floresta, um clérigo de Glórienn chamado Tassar orava a sua deusa, implorando por sua ajuda.

A resposta veio dos céus, quando algo indefinido cruzou as nuvens e caiu em direção a Cordilheira de Dhorlantur. Não sabendo exatamente o que isso significava, mas com a certeza de que era sua resposta divina, o sacerdote pôs todo o acampamento em marcha, rumo as montanhas do sul. Foi uma viagem longa e terrível. Meses se passaram, e centenas morreram nas mãos dos goblinóides, dos bárbaros, dos monstros, das montanhas e das demais privações. Chegara o dia que a queda de Lenórienn completara um ano, e os elfos guiados por Tassar perdiam mais e mais as esperanças.

Ironicamente, foi neste mesmo dia que eles encontraram Arandir. No centro de um pequeno vale rodeado por montanhas extremamente íngremes, repousava uma cidade-fortaleza esculpida na rocha.

Eles jamais a teriam encontrado, não fosse a visível fenda na montanha causada pela queda de uma grande pedra que, certamente, viera dos céus. Era o sinal que Tassar vira naquela noite. Aquela era a resposta de Glórienn. No local não foram encontrados habitantes, documentos ou vestígios, aparentando décadas - ou talvez séculos - de abandono. Os rebeldes clamaram o local para si, batizando-o de Arandir, palavra élfica que significa *esperança*.

A Cidade

Atualmente, Arandir conta com uma população de aproximadamente 3.000 habitantes, entre elfos, humanos e meio-elfos (Elfos 30%, Humanos 55%, Meio-elfos 15%), sendo que quase a totalidade de meio-elfos é formada por jovens e crianças. Entretanto, a parcela de humanos aumenta ano após ano, devido aos escravos libertados pela rebelião; e pela velocidade que a raça notadamente cresce e se reproduz. Arandir é administrada por um conselho composto por elfos e humanos, denominado Conselho de Glórienn. Sediados em uma grande torre no centro da cidade, este conselho é composto por cinco integrantes e decide todas as questões envolvendo a cidade-fortaleza e as ações dos rebeldes.

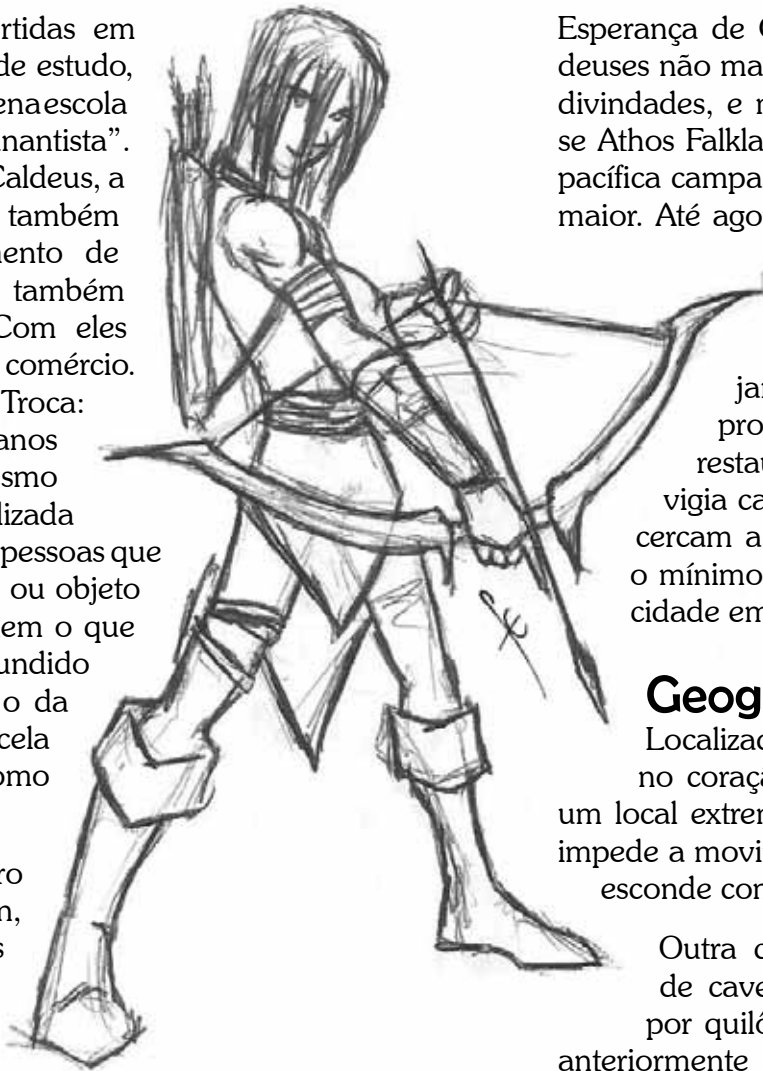
O cargo de conselheiro é vitalício, e é escolhido através de um ritual conhecido apenas por seus integrantes, mas é sabido que a própria deusa élfica intervém diretamente na escolha. Os atuais membros do conselho são: Tassar, o grande sacerdote que encontrou a cidade; Thranduil, companheiro fiel de Tassar e líder da ordem dos Esperança de Glórienn; Lynnandara, que além de conselheira é a responsável pelas defesas da cidade; Cassius, um gigantesco humano ex-líder de uma extinta tribo bárbara; e Silas, que substituiu o antigo conselheiro, falecido em tempos recentes.

Silas era cativo em uma cidade-estado do império, sendo resgatado pelos rebeldes. Sua nomeação aconteceu dois dias depois de sua chegada à cidade e foi recebida com espanto por toda a população de Arandir. Quando questionados sobre o assunto, os conselheiros apenas afirmam ser essa à vontade da Deusa, devendo ser respeitada. Outra presença eventual , porém importantíssima para cidade-fortaleza, é o servo sagrado e grande herói da rebelião, conhecido apenas como Campeão de Arandir. Além de seus importantes feitos, ele auxiliou na criação de uma ordem conhecida como "os esperança de Glórienn", paladinos especiais, capazes de novamente manifestar os dons oferecidos pela deusa. O Campeão costuma falar diretamente com a população, transmitindo confiança e fé para todos ao seu redor, e auxilia a rebelião e grandes missões sempre que possível. Porém, nos últimos tempos, as visitas do Campeão têm sido cada vez mais raras...

Em Arandir cada habitante executa uma função, e mesmo os ex-escravos recém chegados recebem uma assim que adentram a cidade-fortaleza. Esta escolha leva em consideração as aptidões e a vontade do individuo. Depois de direcionado a uma atividade, ele recebe abrigo e alimento até que possa conquista-los com seu trabalho.

Dentro da cidade-fortaleza são realizados diversos trabalhos de arte, tentando não apenas tornar o local mais belo e agradável, mas preservar a cultura e a tradição élfica. Estatuas de Glórienn adornam toda parte, sendo a principal escultura a "Mãe Defensora", uma estátua gigantesca que representa a Deusa dos elfos preparada para o combate, que foi esculpida na mesma rocha que caiu dos céus e guiou Tassar e os sobreviventes de Lenórienn.

Diversas construções foram convertidas em ateliês, teatros e pequenos centros de estudo, sendo até mesmo fundada uma pequena escola de magia, denominada “Escola Arcanantista”. Coordenada por um elfo chamado Caldeus, a escola forma magos e arcanantes, e também auxilia feiticeiros no desenvolvimento de seus poderes. A presença humana também deixou suas marcas na cidade. Com eles surgiram as tavernas, oficinas e o comércio. Um destaque é a Feira de Venda e Troca: surgida pela necessidade dos humanos recém chegados de adquirir itens mesmo sem contar com posses, a feira é realizada mensalmente, reunindo centenas de pessoas que procuram por todo tipo de utensílio ou objeto de decoração, que trocam ou vendem o que desejarem. O culto religioso mais difundido entre a população é, obviamente, o da deusa élfica; mesmo entre a parcela humana, onde a deusa é vista como uma mãe protetora.

O Grande templo localizado no centro da cidade foi dedicado a Glórienn, onde clérigos treinam novos acólitos e realizam cultos regulares, muitas vezes ministrados por Tassar. Aqui também estão sediados os Esperança de Glórienn, coordenados por Thranduil. Apesar de cultos a deuses não malignos serem permitidos, são raros os adoradores de outras divindades, e mais raros ainda os seus sacerdotes. Dentre eles destacas-se Athos Falkland, um clérigo de Khalmyr que coordena uma pequena e pacífica campanha para que outros deuses tenham seu espaço no templo maior. Até agora todos os seus pedidos foram gentilmente negados pelo conselho. Entretanto, Athos tem sido visto com freqüência em companhia de Silas...

Mesmo tendo um cotidiano de cidade comum, Arandir jamais deixou de ser uma fortaleza. Uma das primeiras providências tomadas pelos elfos recém chegados foi a de restaurar e ampliar as defesas da cidade. Armadilhas e postos de vigia camuflados foram construídos em torno das montanhas que cercam a cidade rebelde, e todo cidadão, humano ou elfo, recebe o mínimo de treinamento de combate para que possam defender a cidade em caso de um ataque.

Geografia

Localizada no meio de uma cadeia íngreme e circular de montanhas, no coração da Cordilheira de Dhorlantur, Arandir se encontra em um local extremamente estratégico, pois o terreno acidentado da região impede a movimentação de grandes tropas, e a formação das montanhas esconde completamente a existência da cidade.

Outra característica marcante é a existência de inúmeras redes de cavernas e túneis na região, sendo que alguns se estendem por quilômetros. Acredita-se que isso seja obra da civilização que anteriormente habitava Arandir, e os rebeldes fazem uso deles para se

deslocarem na região. A ocorrência de monstros também é muito comum nesta área, sejam nas montanhas ou nas redes subterrâneas, e apesar dos rebeldes já conhecer em certos caminhos que diminuem a possibilidade de encontro com tais criaturas, eles ocorrem com certa freqüência.

Quando necessário, a cidade destaca grupos especiais para combater estes monstros ou resgatar desaparecidos. Nesta região também podem ser encontradas grandes quantidades de lobos das cavernas, que habitavam as montanhas desde a chegada dos primeiros elfos.

Essas criaturas acabaram sendo domesticadas pelos rebeldes, especialmente como montaria, pois cavalos seriam completamente inúteis em um terreno tão acidentado. Mas também podem ser treinados para atuarem como bestas de carga e, mais raramente, animais de estimação.

Centro de Treinamento Rebelde

Na mesma torre onde se localiza o Conselho de Glórienn, fica a sede do Centro de Treinamento Rebelde, que é coordenado por um elfo de estatura surpreendente chamado Samael. Ele divide suas atividades entre supervisionar os testes realizados, treinar alguns dos novos integrantes e executar missões especiais para a rebelião. Sendo um dos principais responsáveis pelas defesas da cidade, é o segundo em comando após os membros do conselho.

Neste local, os voluntários a integrarem as fileiras da Rebelião Lamnoriana são submetidos a vários testes até que sejam aceitos pelo conselho como integrantes do grupo. Estes testes levam em conta a coragem, o ideal e a resistência física e mental do candidato, sendo que apenas uma minoria acaba sendo aprovada. Tanta preocupação com a seleção dos integrantes pode não fazer o menor sentido em um primeiro momento, pois mesmo se todos os habitantes de Arandir lutassem contra a Aliança Negra, eles seriam derrotados. Mas a preocupação se deve justamente a segurança da cidade: o conselho deve ter certeza que um rebelde prefira à morte a revelar a localização da cidade-fortaleza.

Rumores e Boatos

• Arandir teria sido construída por anões que habitavam a região. Isso explicaria os métodos utilizados em sua construção e os túneis que a cercam. Estes anões teriam um grande reino e se refugiaram sob as montanhas por motivos desconhecidos. Eles aguardam o melhor momento para fazer contato e se revelar aos Rebeldes.

• A estatua da "Mãe Defensora" emana uma poderosa aura mágica. Isso impediria o funcionamento de qualquer magia que tente localizar ou visualizar Arandir.

• A misteriosa escolha de Silas como integrante do conselho tem o envolvimento de Athos, que haveria manipulado a escolha através de meios desconhecidos.

Gronk'har, O "Centro Científico" do Império

"Dediquei minha vida ao conhecimento, a absorver ao máximo tudo que Mãe da Palavra me ofereceu. Aprendi idiomas, alquimia, engenharia e até conceitos rudimentares envolvendo as leis da natureza. Em Gronk'har tudo isso existe, mas de uma forma distorcida e cruel. Idiomas são aprendidos

para extrair informações dos inúmeros livros existentes na cidade; alquimia é utilizada na fabricação de venenos e compos tos explosivos; engenharia é empregada em projetos de máquinas de guerra; as leis da natureza são utilizadas contra ela mesma. Que Arton me perdoe por tudo que ensinei a estes monstros..."

-Trecho retirado dos Pergaminhos Perdidos de Malthus Trey.

Nas savanas do leste de Lamnor existia uma cidade dedicada ao estudo das mais variadas formas de conhecimento. Áreas como arte, filosofia, botânica e engenharia eram estudadas e desenvolvidas com dedicação. Seu nome era Barsus. A cidade não contava com muralhas ou defesas, pois seu acesso era permitido a todos. A simbólica milícia local existia apenas para lidar com os raríssimos crimes que ocorriam, e que geralmente envolviam comerciantes estrangeiros ou aventureiros.

Os habitantes de Barsus reverenciavam Tanna-Toh e mantinham uma pacífica sociedade, com grandes centros de estudos, freqüentados por todos os reinos do continente. Diziam que lá toda resposta podia ser encontrada em suas intermináveis bibliotecas abarrotadas de tomos.

Tudo isso acabou com a chegada da Aliança Negra.

Um gigantesco exército goblinóide atacou a cidade; as pífias defesas de Barsus caíram facilmente. Os habitantes foram subjugados, violentados e mortos. Os sobreviventes, do simples camponês até o mais sábio estudioso, foram escravizados. O general Vort Gronk'har, líder do ataque, assumiu o poder recebendo o título de chefe da nova cidade-estado imperial, que acabou por ser rebatizada com seu nome: Gronk'har.

A Cidade

Contando com uma população de 18 mil habitantes, entre goblinóides e escravos (Humanos 60%, Goblins 20%, Hobgoblins 14%, Bugbears 4%, Orcs 1%, Outros 1%), Gronk'har abriga, por ordem do general Ironfist, os maiores engenhoqueiros goblins e especialistas hobgoblins da Aliança Negra, que foram transferidos para o local. Assim a cidade se tornaria o grande centro científico do império. Junto a eles também vieram suas famílias, o que incentivou o comércio e acarretou no crescimento da cidade.

Muitas bibliotecas da cidade haviam encontrado seu fim nos inconseqüentes ataques dos goblinóides, até que Vort ordenou que todos os centros de estudo fossem mantidos intactos, pois havia aprendido com Thwor que conhecimento é poder. Os antigos habitantes foram torturados até revelarem todos os segredos da cidade e hoje trabalham como escravos nas plantações que sustentam a população goblinóide. Por sua conduta pacífica, essa população jamais demonstrou qualquer iniciativa de rebelião, o que através dos anos fez com que menos soldados fossem destacados para vigiá-los. O Mestre-Feitor responsável pelos trabalhos forçados é um goblin que responde pelo nome de Master, que "cavalga" uma das horrendas criaturas conhecidas como Filhos de Graolak, de nome Blaster. Eles são vistos sempre juntos e tem por hábito matar qualquer escravo que demonstre felicidade,mesmo que através do mais simplório sorriso...

Apesar de valorizar o conhecimento, Vort é acima de tudo um líder militar, não se envolvendo em nenhum dos projetos diretamente, cuidando apenas da parte administrativa e das defesas da cidade. Entretanto, ele costuma ser visto inspecionando regularmente a construção do "Sombra Negra", o grande projeto da cidade de Gronk'har.

No centro da cidade, onde antes ficava o Palácio das Palavras, o maior templo de Tanna-Toh de toda Lamnor, agora existe um templo de adoração a Ragnar. Corrompido, suas paredes que antes eram ornamentadas com poesias e palavras de sabedoria, hoje são adornadas com crânios de vítimas sacrificadas. O Sacerdote responsável pelo templo é um Bugbear chamado Gorlak, que celebra os cultos e sacrifícios ao deus da morte pessoalmente.

A cidade ainda conta com a "Taverna do Trovão", onde o taverneiro responsável, um Hobgoblin coxo chamado Hark, realiza jogos envolvendo combates entre goblinóides voluntários. O prêmio é uma noite inteira de bebida gratuita. À noite o estabelecimento sempre está lotado, com uma multidão de competidores disputando a premiação ou apenas assistindo as lutas. Master e Blaster já disputaram esses combates, e jamais foram derrotados.

Geografia

A cidade se localiza no coração da grande savana de Lamnor. Nesta área a savana é do tipo temperada, caracterizando-se por verões quentes e úmidos, invernos extremamente frios e secos, vegetação gramínea e solo fértil, onde escravos desenvolvem a agricultura. Gronk'har é banhada pelo rio Barsilius, que abastece a cidade de água e é utilizada pelos goblinóides para despejar todo tipo de dejetos e resíduos químicos de seus experimentos.

Nos arredores da cidade existe ainda uma grande cratera, onde uma gigantesca rocha repousa no centro. Os habitantes torturados afirmaram desconhecer sua origem, mas dizem que o metal existente nesta pedra, denominado adamante, seria muito mais resistente que o ferro e com propriedades especiais. Mineradores Orcs (quase a totalidades dos representantes desta raça que habitam a cidade) trabalham na extração deste metal, que é redirecionado as cidades-estado responsáveis pela fabricação de armas e armaduras.

Relatos de monstros nos arredores são extremamente raros, mas já houveram ataques de répteis e insetos monstruosos. Os executores da cidade costumam fazer incursões para encontrar os possíveis ninhos de monstros para destruí-los antes que se tornem uma ameaça. Quando essas criaturas representam um risco em potencial, um grupo especial costuma ser designado por Vort para realizar a tarefa.

O Centro Imperial de Pesquisas

Apesar do título pretensioso, Gronk'har não está longe de ser um centro científico. Todos os estudos de Gronk'har são desenvolvidos e coordenados pelo Centro Imperial de Pesquisas, onde todos os inventores da Aliança Negra possuem o conhecimento e o equipamento que necessitam para suas invenções.

O centro localiza-se em uma gigantesca oficina, onde os engenhoqueiros e especialistas da cidade projetam suas máquinas e onde novos profissionais são treinados. O grande coordenador do centro é um goblin extremamente velho chamado Quil, possivelmente o maior gênio goblinóide de toda Arton. Ele é responsável pela supervisão dos grandes projetos, mas nos últimos anos tem se dedicado ao que chama de sua maior invenção: o Sombra Negra.

Dentre os grandes aprendizes de Quil destaca-se Gilgork, líder da Confraria da Sucata em Rom'kur, que até hoje é considerado um dos maiores engenhoqueiros de toda a Aliança Negra depois do velho goblin. Quil teria-o treinado para que ele o substituísse após sua morte, mas a ambição de Gilgork o teria feito partir em busca de seu próprio destino.

Na tarefa de desenvolver suas pesquisas, os goblinóides recrutaram alguns dos escravos, especialmente clérigos de Tanna-Toh, para que lhes ensinassem os idiomas contidos nos milhares de livros. Esses escravos integram um grupo especial aprisionado dentro da maior biblioteca da cidade, e são coordenados por um clérigo de Tanna-Toh cativo chamado Malthus Trey que, segundo dizem, é natural do Reinado. Eles passam dias traduzindo exaustivamente livros para o Valkar (o único idioma que todos os goblinódes aprenderam com facilidade) ou repassando conhecimento aos cientistas imperiais.

No centro são desenvolvidos braços e pernas mecânicas (que são concedidas apenas aos melhores soldados do império), granadas alquímicas, armas de fogo em geral, máquinas de guerra e outros. Mas as pérolas tecnológicas de Gronk´har são os balões encouraçados, que formam a guarda especial da cidade, denominada "Os Baloeiros de Guerra Goblin". Estes balões são muito mais resistentes que suas contrapartidas do Reinado, e são voltados especialmente para o combate.

O grande projeto do Centro Imperial de Pesquisas é, nos últimos anos, o Sombra Negra. Idealizada por Quil, esta máquina consiste em um gigantesco balão, que possibilitaria ataques aéreos de grande escala, transporte de tropas e até mesmo de máquinas de guerra. Até o momento todas as tentativas de faze-lo voar resultaram em absoluto fracasso, levando muitos dos membros do centro a acreditarem que o velho Quil já está senil e deve ser substituído. Já o velho goblin afirma que é apenas uma questão de tempo para que o colossal balão ganhe os céus de Arton.

Rumores e Boatos

• Vort Gronk'har estaria cansado da pacata vida que leva em Gronk'har, e estaria procurando alguém para substituí-lo como chefe da cidade-estado.

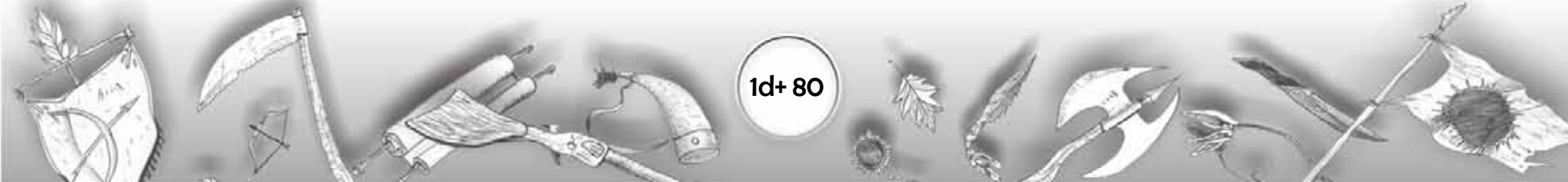
• Malthus Trey teria escrito uma série de pergaminhos revelando grandes segredos sobre a Aliança Negra, desde defesas de cidades-estado até armas e táticas de guerra. Estes pergaminhos perdidos estariam divididos em várias partes.

• Quil seria pai de Gilgork, isso explicaria o talento comum que ambos partilham em desenvolvimento tecnológico, e ter descoberto isso teria sido o real motivo da partida de Gilgork.

• Na realidade o Sombra Negra poderia ter sido concluído há muito tempo, mas aprendizes ambiciosos estariam sabotando o projeto, esperando apenas a morte do velho Quil, para que pudessem levar os créditos pela criação.

• Master e Blaster seriam pai e filho.

• Hark estaria planejando adicionar monstros aos seus espetáculos de combate, pagando grandes quantias a quem o trouxesse vivo qualquer tipo de monstro exótico devidamente sedado e preso.

• Uma grande colônia de Formians teria surgido misteriosamente próxima a cratera onde os orcs extraem adamante.

Krargathar, Cidade das Máquinas de Guerra

Mais a leste de Gronk'har está localizada uma cidade também ligada à ciência. Mas nesta, a ciência desvendada e desenvolvida encontra uma aplicação mais prática do que teórica. Os campos queimados e alvos de todos os tipos de projéteis à sua volta estão lá para não deixar que ninguém duvide disso.

Como muitas outras cidades que a Aliança Negra dos Goblinóides agora ocupa, Krargathar já pertenceu aos humanos de Lamnor. Antes chamada de Greivallen, esta cidade não passava de um centro comercial entre diversas outras vilas e cidadelas que existiam à sua volta. Sua conquista foi rápida e eficiente pelas tropas hobgoblins. Depois de conquistada, seu papel não mudou muito. Continuava apenas como ponto de distribuição de suprimentos para outras cidades próximas.

Como muitas outras cidades que a Aliança Negra dos Goblinóides agora ocupa, Krargathar já pertenceu aos humanos de Lamnor. Antes chamada de Greivallen, esta cidade não passava de um centro comercial entre diversas outras vilas e cidadelas que existiam à sua volta. Sua conquista foi rápida e eficiente pelas tropas hobgoblins. Depois de conquistada, seu papel não mudou muito. Continuava apenas como ponto de distribuição de suprimentos para outras cidades próximas.

Krargathar, na época ainda chamada de Greivallen, era administrada por um patético líder Hobgoblin de nome Zargan, que havia se acostumado demais às facilidades da vida de administrador. Krargath, ao chegar na cidade, imediatamente dobrou Zargan e mostrou-o quem mandaria dali em diante. Não havia muito que o gordo e preguiçoso hobgoblin pudesse fazer quanto a isso.

A Cidade

Krargathar conta com uma população de aproximadamente 16.000 habitantes (35% hobgoblins, 30% orcs, 20% ogros, 10% bugbears e 5% goblins). Dentre estes, cerca de 65% são do sexo masculino, sejam trabalhadores ou soldados. As mulheres da cidade são quase todas pertencentes à rede de prostituição de Krea, a cortesã. As poucas mulheres restantes são esposas de alguns homens mais importantes da cidade e trabalham na montagem das máquinas de guerra com o mesmo empenho dos homens.

O número de escravos na cidade é desconhecido, mas acredita-se que seja extremamente reduzido comparado a outras cidades conquistadas pela Aliança Negra. É dito que Krargath tem asco da presença humana na cidade e jamais permitiria que um deles tocasse em uma de suas máquinas de guerra ou interferisse em qualquer ponto da produção dessas. Segundo os boatos, por uma paranóia existente por motivos incertos, ele teme que qualquer escravo que se envolva na produção de suas armas vá sabota-las.

Após a chegada de Krargath, a cidade passou por uma rápida mudança política e administrativa. Seu nome foi mudado, assim como seu papel na Aliança Negra. Seus trabalhadores foram redirecionados para a extração de madeira e metal das reservas locais e as caravanas passaram a não distribuir, mas importar suprimentos básicos em troca de armas de guerra cada vez mais eficientes. Os depósitos foram convertidos em oficinas de montagem e seus campos serviram perfeitamente para o teste das novas máquinas de destruição.

Krargath não é exatamente um fervoroso seguidor de Ragnar. As atividades religiosas da cidade são relegadas ao segundo plano, mesmo porque todos são mantidos constantemente em trabalho. Usando a imagem de Zargan para manter tudo "nos trilhos", Krargath não só mantém sua própria imagem limpa, como ele próprio costuma falar mal do governante local, tornando-se mais simpático à população.

A proximidade de Gronk'har é ainda mais vantajosa para a nova política da cidade, pois os projetos desenvolvidos no centro de pesquisas chegam rapidamente às oficinas de Krargathar para serem testados e produzidos. Apesar da grande quantidade de "engenhocas" produzidas pelos goblins de Gronk'har, Krargath costuma filtrar apenas aquilo que ele acha que terá alguma utilidade prática. O velho Hobgoblin tem um grande preconceito para com os inventos barulhentos de seus compatriotas menores.

Apesar de muitas dessas recentes invenções terem se demonstrado úteis, a grande maioria delas tendem a explodir na cara de seus usuários ou se desmontarem em suas mãos no momento mais crítico, ao menos na visão de Krargath. Apesar disso, mecanismos com molas mais simples ou engrenagens têm encontrado sua utilização nos últimos projetos de destruição produzidos na cidade. Um cruel exemplo é a Serra Circular de Krargath, armas que, com o mínimo de mecanismos "ousados", conseguem ser muito eficientes. É a "menina dos olhos" daquele que a batiza com o próprio nome.

O ritmo de trabalho da cidade é acelerado e frenético. Durante todo o dia é possível ouvir martelos batendo, armas disparando e explosões rasgando os campos. Quase toda a população da cidade é composta por orcs e hobgoblins que trabalham nas oficinas e nas minas. Ogros também são uma visão constante, pois sua força é de grande valia na construção de armas de guerra. Os templos dos deuses cultuados pelo povo que habitava a cidade antes da chegada dos monstros agora são habitados por clérigos de Ragnar. Não há nenhum grande templo na cidade, mas as oficinas e áreas de armazenamento dominam o lugar.

As defesas de Krargathar são feitas principalmente por tropas de infantaria hobgoblin. São quatro divisões de cinqüenta soldados, cada uma responsável pela proteção de um quarto da cidade. As muralhas são altas, largas e fortes, construídas antes da chegada dos goblinóides. Suas seis torres são guarnecidas com um trebuchet no topo e, nos dois andares inferiores, um canhão pesado e uma Serra Circular de Krargath reforçam as proteções. Máquinas de guerra mais elaboradas como o Carro de Combate hobgoblin e o Cospe-Fogo goblin são reservadas apenas para ocasiões de urgência. Mas com a falta do que se enfrentar nas redondezas, nunca chegaram a ser necessárias.

A cidade é abastecida de água por um rio que passa a cerca de um quilômetro ao sul da cidade. Uma linha de trilhos que segue da cidade até um acampamento na margem do rio leva água em carros de metal movidos por tração animal, tornando a coleta de água rápida e eficiente. O acampamento do rio conta com vinte soldados hobgoblins bem equipados: duas catapultas pesadas e duas balistas para proteção do suprimento. Todo alimento da cidade é trazido por caravanas de cidades próximas.

Personalidades de Destaque

Krargath, é de longe a figura de maior importância na cidade. Graças a sua chegada, toda a política da cidade foi modificada para se adequar a seus desígnios. Um hobgoblin forte e veterano de batalhas; anda sempre com o torso nu, exibindo suas cicatrizes. Krargath é intolerante

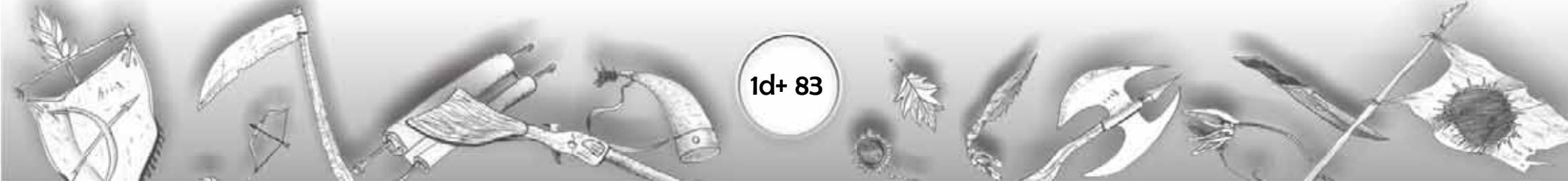
e irritadiço, exibindo rompantes de fúria quando é contrariado. Está sempre com um enorme machado de batalha, que muitos dizem ser mágico. Possui longos cabelos brancos e uma careca alongando sua testa. Habita uma casa grande próxima ao distrito das oficinas, de onde administra o trabalho na área.

Zargan é o segundo mais importante habitante da cidade. Apesar de ser, oficialmente, o líder de Krargathar, o engenheiro hobgoblin tem total controle sobre ele e suas decisões. Zargan é gordo e acomodado. Na época em que administrava a cidade sem a pressão de Krargath em suas costas, costumava explorar seus servos para lhe garantir facilidades. No entanto, hoje Zargan toma muito cuidado com todas as suas ações, pois teme que o engenheiro o esmague caso o contrarie. É muito ridicularizado pelos trabalhadores e soldados da cidade, que vêem em Krargath um verdadeiro líder. Quase ninguém acredita que Zargan mantenha sua posição por muito tempo.

Hakraf é o líder das tropas de Krargathar e braço direito de Krargath. O apoiou

desde que o engenheiro chegou na cidade e vem arrecadando cada vez mais simpatizantes do mesmo entre os soldados. É dito a bocas miúdas que os dois planejam depor Zargan de seu cargo quando a situação for favorável. Devido à pouca quantidade de escravos na cidade, a própria guarda toma o papel de feitores. Quando problemas com os humanos surgem, Hakraf deixa com que os próprios soldados cuidem deles da forma que mais lhes convier. Portanto o assassinato de escravos é comum, muitas vezes por motivos banais.

Kaldoreen é o sacerdote maior de Ragnar da cidade. De feições cruéis, odeia Krargath com todas as forças, mas também despreza Zargan por sua inaptidão e comportamento patético. Acusa o engenheiro de não apoiar a Aliança Negra de verdade e só estar trabalhando na produção de armas de guerra para seu próprio ganho, até que este possa tomar a cidade para si. Não foram raras as vezes em que ele e Krargath se estranharam, mas Kaldoreen ainda não foi capaz de desafia-lo abertamente.

Krea é uma cortesã que mantém uma série de bordéis espalhados pela cidade. Seus estabelecimentos são provavelmente os locais mais freqüentados da cidade além das oficinas. Hakraf é seu cliente principal, e ela sempre o atende pessoalmente. Dizem que Hakraf usa suas prostitutas para saber o que os trabalhadores andam dizendo ou para espalhar boatos entre os homens da cidade, manipulando-os de modo mais “atraente” para seus objetivos. Devido a um acordo entre Krea e o líder da guarda, as escravas são mantidas relativamente em segurança e sob a tutela da cortesã, que as usa para atender os desejos da população trabalhadora da

cidade. Devido a isso, estima-se que a população de escravas seja quase tão grande quanto o número de mulheres goblinóides e maior que o dobro de escravos masculinos. Apesar do trabalho a que são submetidas, todas as escravas são muito bem tratadas por Krea e suas servas.

Rumores e Boatos

• Krargath realmente pretende dar um golpe em Zargan e tomar a cidade para si. Ele espera o momento em que terá apoio de todos os trabalhadores e soldados, para que não haja chance de erro.

• Agentes locais da Aliança Negra sabem do plano de Krargath ou duvidam de sua lealdade, e por isso limitam o fornecimento de alimentos para Krargathar. Caso este saia da linha, podem cortar seu suprimento e forçá-lo a uma rendição.

• Kaldoreen deseja matar Krargath e Zargan, tomando o controle da cidade para si. No entanto, a pouca quantidade de sacerdotes na cidade e a falta de membros para os cultos à Ragnar impedem qualquer tentativa de ataque pelo goblin. Ele passa seus dias frustrado no templo, pensando em um modo de contornar este problema.

• A falta de escravos na cidade ocorre devido à política de Krargath para com outras raças: usá-los como alvos de suas novas máquinas de guerra.

• A verdade por traz da escassez de escravos é que Krargath usa esta situação para manter os habitantes da cidade ocupados com o trabalho, podendo assim controla-los mais facilmente.

• A simpatia de Hakraf para com o engenheiro hobgoblin é apenas um artifício. O líder das tropas, na verdade, apenas espera que Zargan saia do caminho para também assassinar Krargath e se tornar o líder da cidade.

• Krea na verdade é uma agente da Aliança Negra, que está de olho em toda a movimentação e intrigas na cidade. Ela se reporta diretamente a um oficial de alto escalão da Aliança, e o mantém informado de tudo o que ocorre em Krargathar.

Os Poços de Kerdrazar

Kerdrazar era uma tribo goblin localizada na fronteira norte da floresta de Myrvallar, numa área pantanosa. A tribo foi, durante muitos anos, controlada por uma bruxa verde, que utilizava os goblins para capturar ingredientes necessários às suas poções. A bruxa era uma especialista na fabricação de venenos e ácidos corrosivos, que eram vendidos na cidade subterrânea de Xilldrakkar, controlada por demônio de mesmo nome.

Talvez os vapores dos poços onde se preparavam as poções tenham alterado estes goblins, mas o fato é que os integrantes desta tribo são muito mais violentos que qualquer outro encontrado em Arton. Tanta selvageria desencadeou uma revolta, e a bruxa, por acidente acabou caindo dentro de um poço repleto de uma mistura de todas as suas poções. A substância que resultou destes ingredientes é extremamente letal, e os goblins aprenderam a utilizá-la como arma. O poço onde a bruxa caiu foi preservado intacto, e os goblins aprenderam a manipular o veneno dali para utilizar em suas armas. Além disso, com o tempo parte da mistura foi transportada para vários outros poços, e outros produtos foram descobertos. Ácidos e venenos com vários efeitos, além de substâncias alucinógenas, ou inflamáveis, podem ser obtidas facilmente naquela região.

A tribo resistiu muito em ser anexada à Aliança Negra, e só não foi dizimada porque Holgor percebeu seu potencial. Agora os goblins de Kerdrazar preservam

uma certa independência, já que nenhum outro goblinóide seria capaz de viver em uma local tão insalubre por muito tempo. Os venenos ali produzidos são os preferidos pelos assassinos do exército. Os indivíduos também são apreciados pelos comandantes como combatentes, por sua ferocidade.

Quando encontrados em algum acampamento goblinóide, não é incomum ver estes pequenos lutarem com ogros ou bugbears. Quando atacam em conjunto então, com suas armas envenenadas, são letais. Em regras, qualquer espécie de veneno, infusão ou erva natural (de efeito letal) pode ser produzida nos poços, com a metade do tempo e metade do custo total em Pontos de Experiência.

Rom'kur

Situada à leste de Rarnaakk, Rom'kur pode ser considerada a paródia de um vilarejo. Criada pouco depois da conquista goblinóide, o lugarejo vive principalmente da renda do meretrício de Khoaurik e da venda de pólvora para as fileiras de fuzilamento da Aliança Negra. Há, claro, serviços menores, como os sortilégios da bruxa Romna e as engenhocas da Confraria da Sucata.

O líder do povoado de Rom'kur, Kref, Xamã de Ragnar, fora discípulo de Gaardalok junto de Korgan Greyvar, e estes até hoje mantêm contato por meio de mensageiros. Embora os objetivos de ambos sejam distintos, Kref e Korgan têm como único objetivo ascender a postos cada vez mais avançados na nação erguida por Thwor Ironfist e seus soldados; enquanto o xamã busca espargir Rom'kur por todo Rarnaakk, o emissário coleciona cada vez mais méritos com a liderança da Tropa do Eclipse para com o sumo-sacerdote e o General Bugbear. Não é de se espantar que Korgan e todo seu esquadrão tenham seu quartel-general em Rom'kur.

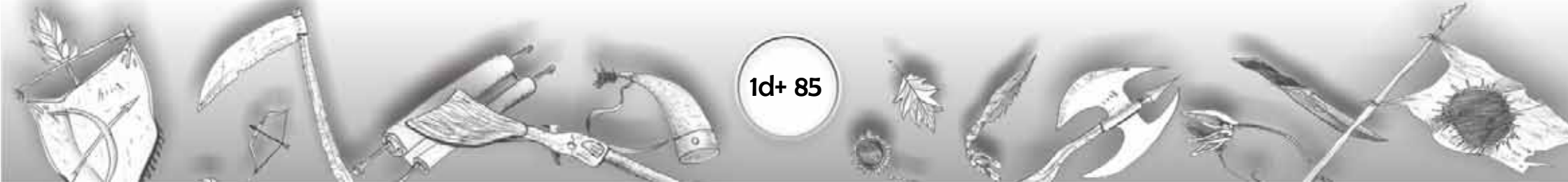
A população local se divide em: hobgoblins (40%), bugbears (30%), goblins (29%) e outras raças (1%).

Geografia

Rom'kur está sobre uma terra dura e baldia, farta em cascalhos e pedras. Definitivamente, o vilarejo não possui terreno para agricultura ou quaisquer atividades ligadas ao plantio. Um ponto marcante são as minas de pedra-de-fumaça, de onde se extrai grande parte da pólvora utilizada pelas tropas do exército. Todavia, num largo perímetro da gruta da bruxa Romna a terra é farta, tanto que lá existem ervas rasteiras que servem para o preparo de poções; e árvores frutíferas. No entanto, poucos se aventuram a adentrar o terreno da ardilosa bugbear...

Rom'kur é abastecida por um rio que parte do sul da Floresta de Myrvallar, chamado de Myrvallarawymm pelos elfos, mas rebatizado de Rarnaakkraath pelos goblinóides. Para chegar lá, é preciso percorrer dois quilômetros para o oeste, em direção ao mar, e por fim atravessar a profunda Cratera de Rarnuk. Diariamente, um grande grupo de milicianos de Rom'kur vai ao rio com muitos barris na tentativa de abastecer o povoado. Os mais abastados — como Khoaurik, o dono do meretrício, e Syngruth, o taverneiro — pagam o serviço da Confraria da Sucata que voejam em seus balões imprevisíveis porém mais rápidos, até o local. A água escassa é uma das grandes causas de mortalidade no lugarejo.

Comércio

A taverna de Syngruth, o hobgoblin, é, sem dúvida, o supra-sumo do comércio da aldeia. Lá, os soldados se fartam em porres, e as meretrizes lucram, para a felicidade de Khoaurik. O que começara como um simples

casebre fedendo a bebida era a raiz de todo o ganho de Rom'kur. Syngruth vende, além de bebida e diversão, boa parte da pólvora extraída. Poucos têm acesso às minas de pedra-da-fumaça além dos representantes que transportam o desconhecido pó preto.

Syngruth é um hobgoblin de músculos vermelhos, quase roxos, de porte atarracado e queixo quadrado. A voz do taverneiro é ruim, uma espécie de chiado com vezes de rugido. Veste sempre um avental sujo de bebida e sangue de porco, e um calção esfarrapado que parece ser um saco de batatas com dois rasgos por onde as pernas passam. A estrutura da taverna é segmentada em dois andares de madeira negra e tochas bruxuleantes, ambas circundadas por espessas nuvens de fumaça que cheiram a pólvora e carne seca.

O meretrício de Khoaurik, por sua vez, lucra um valor similar ao comércio de Syngruth. Agente de todas as prostitutas de Rom'kur, Khoaurik pode ser considerado abastado. O meretrício se resume em um casarão de madeira negra, rodeado por um muro rachado. De longe, pode se sentir o "cheiro" de suor e sexo, que inunda o lugar.

Os clientes são soldados que buscam diversão, e bêbados desgraçados que se perdem no lusco-fusco de Rarnaakk. As prostitutas de Khoaurik variam: as mais baratas são hobgoblins de pele fétida e hálito grotesco, e as mais caras variam de bugbears de beleza selvagem, aroma de flor e feições de jaguar a belas elfas submissas em trajes de seda. Quem as avalia é o próprio cafetão, Khoaurik, e seus capangas — o bugbear Whurt e os hobgoblins gêmeos Khryn e Khrum —, enquanto as que não são escolhidas são mandadas às ruas e à taverna em trabalho individual. Grandes orgias são comuns, e só fazem o gosto do senhoril, que acaba se divertindo junto a seus fregueses.

Entre os fregueses regulares, destaca-se Khoaurik; um bugbear que, ao contrário dos outros da sua raça, mantém uma aparência digna de um cavalheiro artoniano: a cabeleira de urso bem-aparada termina num rabo-de-cavalo curto, entre o pescoço e as costas, quase grisalha. O porte de monstro é tido em vestimentas de gala, vestindo sempre um paletó adaptado, com um laço forte na altura da gola da camisa branquíssima, as calças pretas, as meias cinzas e os sapatos bem polidos. Carrega sempre uma bengala — na verdade uma espada camuflada — de cedro, com a cabeça de um goblinóide esculpida na ponta. As unhas do bugbear são aparadas e quase brancas, praticamente sem uma sujeira oportuna; o rosto monstruoso de pilar de templo está sempre pronto a usar seus olhos e sorrisos para manobrar bons negócios e ofertas.

Definitivamente, Khoaurik é uma anomalia em sua raça, pois é inteligente e astuto, mas não menos forte: segundo os mais velhos, o bugbear teria servido como comandante de uma das frentes de batalha contra Lenórienn, e teria sido um dos idealizadores da Carruagem de Ragnar.

A Confraria da Sucata, também conhecida como a "Ordem dos Goblins Engenhoqueiros", é uma coligação de goblins especializados na criação e desenvolvimento de tecnologia. Lá fabricam-se desde armas de distância, pequenos encouraçados aéreos e até braços e pernas mecânicos. Mas o preço por tais objetos é caro, muito caro, e apenas os mais abastados podem pagá-los. O líder da Confraria, o goblin Gilgork — antigo habitante de Gronk'har —, unirá conhecimentos secretos dos anões com as descobertas de pólvora tamuraniana junto dos parcos inventos goblinóides.

Além disso, juntou aprendizes ("apóstolos", como chama) que o ajudariam na empreitada. A Confraria da Sucata e seus apóstolos vivem num ajuntamento de oficinas, que também servem de lar. O odor ferroso

de fumaça, pólvora e metal é nauseante, e se mistura com a atmosfera abafada de Rom'kur. A Confraria se divide em quatro grupos: os Baloeiros, responsáveis pelos balões goblins, os Engenhoqueiros, responsáveis por engenhocas dos mais variados tipos, os Armeiros, responsáveis pela criação de tipos ainda mais exóticos de rifles e pistolas e, finalmente, os Encouraceiros, responsáveis pelos raros encouraçados aéreos, feitos a partir do conhecimento de Gilgork sobre o dirigível que Gronk'har prepara.

A Gruta de Romna não passa de uma caverna lúgubre e malcheirosa, cheia de carcaças de monstros. Um gotejar irritante e ao mesmo tempo amedrontador de completa a paisagem fantasmagórica, que mais parece ter saído dos contos de um bardo enlouquecido. As árvores retorcidas ainda dão frutos, e as ervas rasteiras parecem que, a qualquer momento, darão o bote com suas gavinhas verdes e laminosas. Alguns dizem que a bruxa Romna teria amaldiçoado todo o perímetro de seu lar, e quem tivesse pisado em suas terras transformar-se-ia num morto-vivo obediente a ela. Por isso, a bugbear recebe poucas visitas.

Os que ainda tem coragem de busca-la pagam por pequenos sortilégios contra famílias ou inimizades; poções, tomos empoeirados e pergaminhos mágicos. O dinheiro ganho é utilizado na compra de mantimentos e comida e ingredientes, e quem os compra são servos subjugados pela própria Romna, que não se arrisca em adentrar Rom'kur. Romna é uma bugbear velha como os lordes élficos, e de voz de serra. Sem dentes, possui uma gengiva roxa de infecção e pus, mas não sente dor — dizem que ela mesma forja esta aparência para afugentar os mais ousados.

Os cabelos grisalhos se escondem atrás da túnica amarronzada e pulguenta, e a face de velha se confunde ora em muxoxos, ora em rugidos de urso selvagem. Contam que Romna possui um cocatriz como animal de estimação, e que tem uma criação inteira deles em sua gruta.

Rumores e Boatos

- Kref estaria preparando um gigantesco ritual que sacrificaria todos os habitantes do povoado de Rom'kur, para criar um colosso infernal que seria a maior arma de destruição da Aliança Negra.

- Syngruth na verdade morrera dois anos atrás num ataque dos rebeldes élficos contra um agrupamento de barracões próximo ao vilarejo. Quem está sob sua identidade é na verdade um mago elfo.

- Gilgork estaria voltando para Gronk'har junto de toda a Confraria da Sucata, onde ajudaria seu antigo mestre Quil na criação da Sombra Negra.

- Romna é, na verdade, irmã de Kref, e vive isolada graças a uma antiga batalha pela posse de Rom'kur. Após essa batalha, Kref teria apagado as lembranças de todos sobre sua irmã e a isolado numa gruta de onde nunca poderia sair.

- Khoaurik estaria armando o assassinato de Kref para se tornar o líder de Rom'kur.

- Syngruth e Khoaurik seriam aliados, e estariam planejando a destruição Cratera de Rarnuk, para, assim, tornar o acesso ao Rarnaakkraath mais difícil. Antes disso, estariam reservando centenas de barris de água, para monopolizarem o elemento. Estariam também, tentando uma aliança com a Confraria da Sucata, para não oferecerem seus balões na travessia.

- Um hobgoblin chamado Savvy estaria montando uma organização com os jovens de Rom'kur para tomar posse do povoado e iniciar uma carreira de fama na Aliança Negra. A organização teria o nome de Sociedade da Ditadura Jovem.

• Kref é, na verdade, um xamã poderoso, e estaria se passando por todos os famosos de Rom'kur (Syngruth, Khoaurik, Gilgork e Romna) para ter controle total de seu vilarejo. Em breve, ele planeja ampliar seus domínios para Rarnaakk

• Rom'kur seria uma das principais escolhidas da Rebelião de Libertação Lamnoriana para um ataque direto e fatal, buscando a destruição do império goblinóide em pequenas brechas.

Artifícios do Terror

Desde que a Aliança Negra começou sua guerra de conquista e destruição, os Hobgoblins estão ao seu lado. E muitos sabem, ou já sentiram na própria pele, o quanto essas criaturas podem ser engenhosas quando se trata de criar máquinas de destruição para exterminar seus inimigos. Muitos foram o elfos, humanos e outras raças que pereceram sob o disparo de uma balista, catapulta ou canhão hobgoblin.

Mas estas armas são apenas as tradicionais e mais fáceis de se fazer. Poucas coisas podem ser mais aterrorizantes do que ser alvo de um Carro de Combate Hobgoblin ou ver seus companheiros sendo partidos ao meio por uma Serra Circular de Krargath. Essas e outras armas serão apresentadas mais abaixo. Estude-as bem para não ser pego por uma. Os resultados são no mínimo... debilitantes.

Máquinas de guerra: Manual do Proprietário

Usar uma máquina de guerra não é para qualquer um. Para operar qualquer uma delas, é necessário fazer um teste da perícia Máquinas como uma tarefa média (teste de H+1, para um personagem que possua a perícia). Em caso de sucesso considere que o operador é capaz de fazer "comando de aliado" com a máquina. Esse teste vale para todo o combate a menos que o operador principal da máquina morra ou pare de controlar a máquina por algum motivo qualquer (agir livremente durante o comando de aliado). Caso o operador tenha recebido treinamento especializado em sua divisão ele pode utilizar a especialização Artilharia para operar máquinas de guerra. Recarregar exige um teste de perícia como se fosse uma tarefa fácil.

Cada máquina de guerra necessita de certa quantidade de operadores para ser manuseada e carregada, sendo que sem a quantidade correta, fica impossível utilizá-la em combate. São também necessários alguns turnos, além do teste, para recarregar completamente uma máquina de guerra. O deslocamento de uma arma desse tipo é igual à 1 metro para cada ponto de Força do operador mais forte. Deslocar uma máquina de guerra exige um teste fácil de Força. Uma arma de guerra, só pode fazer um movimento OU uma ação, não podendo fazer outra coisa em um turno (exceto ser recarregada).

Dentre os operadores da arma, aquele que possuir maior Habilidade ou que possua a perícia será considerado o operador principal. Ele irá determinar a iniciativa (que sofre um redutor ou bônus) e também o valor da "H" que entrará no cálculo da FA da máquina.

Uma arma dessas não e é feita para atacar oponentes individuais, mas formações de tropas, fortificações e outras armas de cerco. Portanto, sempre que for usado para atacar criaturas que não sejam personagens-unidade, ela é considerada da escala sugoi; entretanto estas criaturas recebem um bônus de +2 em seus testes de esquiva.

As máquinas de guerra serão descritas da seguinte maneira:

Descrição: detalhes que deve ser levados em conta na utilização da máquina.

Esquiva: esse valor é adicionado ou subtraído da esquiva do alvo de um ataque desta máquina.

Características: os atributos de uma máquina típica .

Alcance*: a distância mínima (caso tenha) e/ou máxima que a arma atinge; em metros.

Iniciativa: redutor ou bônus na iniciativa da máquina.

Operadores: o número mínimo de operadores para que a máquina funcione.

Tempo de recarga: o número de turnos inteiros para recarregar a arma.

*Estas distâncias são consideradas se a regra de alcance de poder de fogo estiver sendo usada. Senão, usar apenas o alcance mínimo.

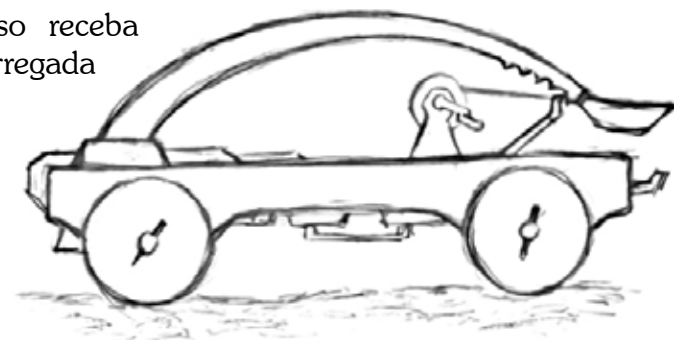
Catapulta Leve

Dispara uma pedra em um grande arco, atingindo seu alvo ao final da trajetória. O dano causado acerta todos num raio de 3m. Essa arma leva dois turnos inteiros para mirar, considere isso como a utilização da manobra ataque concentrado sem risco de perder a concentração caso receba dano. Esta arma pode ser recarregada enquanto se estiver mirando.

Esquiva: 0
Características: F1, H0, R2, A2, PdF3, 10PVs
Alcance: 45m (mínimo 20m)
Iniciativa: -2
Operadores: 2
Tempo de Recarga: 2 turnos

Catapulta Pesada

Funciona da mesma maneira que a Catapulta Leve, apenas em dimensões maiores. O dano causado acerta todos num raio de 4,5m.Essa arma leva dois turnos inteiros para mirar, considere isso como a utilização da manobra ataque concentrado sem risco de perder a concentração caso receba dano. A arma pode ser recarregada enquanto estiver mirando.

Esquiva: 0
Características: F1, H0, R3, A3, PdF5, 15 PVs
Alcance: 60m (mínimo 30m)
Iniciativa: -3
Operadores: 4
Tempo de Recarga: 3 turnos

Balista

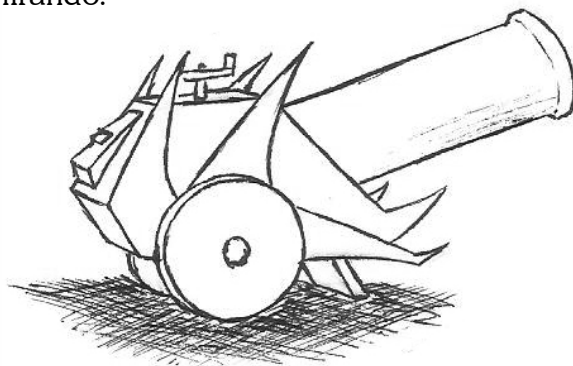
Balista ou *balestra* é um tipo de besta enorme que dispara grandes lanças contra os inimigos. São armas de disparo direto, portanto não possuem um alcance mínimo. São também extremamente fáceis de operar e necessitarem de apenas uma rodada para estarem prontas para disparar, mesmo sendo operadas por um só artilheiro. Caso receba ajuda de um artilheiro adicional, o tempo de recarga e de mira cai para uma ação de movimento. Devido a esta facilidade de operação e o grande dano que proporciona, são bastante populares. Qualquer criatura de tamanho humano ou menor, que estiver na linha de disparo de uma balista é atingida por seu disparo sem bloquear

a trajetória do projétil. A Balista ocupa um espaço total de 3 metros.

Esquiva: -1
Características: F1, H0, R2, A1, PdF2, 10 PVs
Alcance: 45m
Iniciativa: -1
Operadores: 1
Tempo de Recarga: 1 turno

Canhão Leve

O canhão leve é um grande cilindro de metal, que ocupa um espaço de 3 metros e pesa algumas dezenas de quilos. É uma arma de disparo direto com grande poder de destruição, sendo que apenas grandes veículos ou construções podem obstruir a passagem de seu projétil. O dano causado acerta todos num raio de 1,5m. Essa arma leva um turno inteiro para mirar, considere isso como a utilização da manobra ataque concentrado sem risco de perder a concentração caso receba dano. A arma pode ser recarregada enquanto estiver mirando.

Esquiva: 0
Características:
F2, H0, R3, A5, PdF5, 15 PVs
Alcance: 60m
Iniciativa: -1
Operadores: 2
Tempo de Recarga: 3 turnos

Canhão Pesado

Uma versão maior e bem mais pesada do canhão leve; ocupa também 3 metros. O dano causado acerta todos num raio de 3m. Essa arma leva dois turnos inteiros para mirar, considere isso como a utilização da manobra ataque concentrado sem risco de perder a concentração caso receba dano. A arma pode ser recarregada enquanto estiver mirando.

Esquiva: 0
Características: F3, H0, R5, A7, PdF7, 25 PVs
Alcance: 90m
Iniciativa: -2
Operadores: 4
Tempo de Recarga: 4 turnos

Trebuchet

O trebuchet é uma arma enorme e poderosa. Parece uma grande catapulta, mas ao invés de usar a tensão como força-motriz de seus disparos, utiliza um sistema de contrapesos. Devido a isso, é extremamente pesada, podendo ultrapassar facilmente a marca de algumas toneladas. Assim sendo, sempre é uma arma estática, normalmente montada em fortalezas ou muralhas grandes o suficiente para acomodar uma dessas. Ocupa um espaço de 4,5 metros por 4,5 metros. Um trebuchet é carregado usando manivelas para recolher o braço da arma e colocando sua munição. Apesar de o processo parecer fácil, a munição e os contrapesos são extremamente pesados, dificultando a operação. São necessárias quatro pessoas para recolherem os braços, girando uma manivela de cada lado do aparato, e mais quatro para colocar a grande munição na arma.

Esquiva: -2
Características: F0, H0, R6, A4, PdF10, 30PVs
Alcance: 450m (mínimo 45m)
Iniciativa: -4
Operadores: 8
Tempo de Recarga: 5 turnos

Torre de Cerco

Torres de cerco não são armas, mas dão uma grande vantagem ao exército que estiver tentando invadir uma fortaleza ou cidade murada. Além de proteger seus ocupantes de flechas inimigas, permitem que estes ataquem com armas de disparo e os carrega virtualmente a salvo para dentro da fortificação atacada. Uma torre de cerco ocupa um espaço de 4,5 metros por 4,5 metros, possui 3 metros de altura por nível (geralmente são no mínimo 3 "andares", totalizando 9 metros de altura) com rodas para se movimentar e uma comporta com ganchos no topo, que se prende à muralha inimiga quando abre, formando uma ponte para que suas tropas passem. 10 soldados podem ficar em cada andar da torre e, depois que ela é afixada nas muralhas, todos que estiverem próximos podem usá-la como passagem.

Todos que estiverem dentro da torre de cerco contam com proteção total contra ataques pela frente (são usadas a Armadura e Resistência da torre). Cada andar possui três seteiras que podem ser usadas para que os soldados façam disparos com Poder de Fogo, mas os atacantes recebem apenas uma parte da cobertura (é possível acerta-los com um teste de H-3). Quando a comporta se abre, qualquer soldado que tenha preparado sua ação pode fazer um ataque de oportunidade contra os inimigos. Esse ataque é válido tanto para as tropas da torre quanto da fortificação.

Esquiva: -
Características: F4, H0, R8, A10, PdF0, 40PVs
Alcance: 3m
Iniciativa: -1
Operadores: 4 (empurrando na parte de trás, recebendo uma pequena parte da proteção da torre, sendo possível acerta-los apenas com um teste de H-1). Não são necessários testes da perícia Máquinas para operar uma torre de cerco.
Tempo de Recarga: -

Aríete

Um aríete é geralmente feito com troncos de grandes árvores e possuem reforços de metal na ponta. Algumas vezes montados em carros para facilitar a utilização, esta arma pode ser usada, em geral, por entre 4 a 10 pessoas para arrombar os portões de fortificações. Não é necessário fazer jogadas de Força de Ataque para acertar, mas sim um teste de força em cada ataque. Mesmo se o teste de força falhar, o dano é dado na porta da fortificação, até que ela seja arrombada ou destruída.

O operador principal faz o teste de força, com um bônus de +1 para cada pessoa extra que esteja ajudando-o. Além disso, em cada ataque, o aríete causa seu dano mais a soma do atributo

Força de todos os envolvidos na manobra (ou seja, um aríete operado por tres personagens de F1 e um personagem com F3 ataca com FA= 2 (a própria Força do aríete) + 6 (a soma das Forças de todos os operadores) +1d6. O aríete possui Habilidade 0, por isso ela não é contabilizada) . Não é necessária a perícia Máquinas para utiliza-lo.

Uma idéia muito comum nos exércitos é equipar a ponta destas armas com fogo, para causar mais dano no portão. Usar um aríete contra um portão ou muralha torna todos os operadores alvos indefesos. Ele ocupa, já com os operadores, uma área de 3 por 12 metros. No máximo 8 operadores de cada lado da arma podem auxiliar no ataque.

Esquiva: 0
Características: F2, H0, R2, A3, PdF0, 10PVs
Alcance: -
Iniciativa: 0
Operadores: 4 (metade de cada lado, pelo menos)
Tempo de Recarga: -

Porco-Espinho

Uma das muitas maquiavélicas variedades da balista, um porco-espinho não dispara apenas uma grande lança no alvo, mas dezenas de setas de uma única vez; e com força suficiente para romper barreiras relativamente duras com grande facilidade. É uma arma anti-infantaria. Não são flechas comuns, porém, mas sim grandes dardos inteiramente de metal para resistir à pressão do disparo sem se quebrarem.

Cada ataque desta arma na verdade é considerado como 4 ataques, no mesmo turno (A Força de Ataque é rolada somente uma vez, e utilizada para todos os ataques)! Se o alvo possuir a desvantagem Modelo Especial (grande), dobre este número; se possuir Modelo Especial (pequeno) reduza à metade a quantidade de ataques. Cada disparo tem um bônus +2 na FA final. Caso o alvo tenha uma Armadura menor ou igual a 2, ela também é ignorada na FD. O ataque atinge todos num raio de 3m. Cada operador a menos aumenta a recarga da arma em 1 turno; o inverso ocorre para cada operador extra.

Esquiva: -1
Características: F1, H0, R2, A2, PdF2, 10PVs
Alcance: 100m
Iniciativa: -2
Operadores: 3
Tempo de Recarga: 3 turnos (até um mínimo de 1 turno, com 5 operadores)

Serra Circular de Krargath

Outra variedade da balista, esta arma dispara enormes discos laminados que, devido a não muito complicados mecanismos de molas, voam girando a uma velocidade estonteante. Foi inventado pelo cruel oficial hobgoblin que batiza a arma.

As munições da serra circular de Krargath são dois discos de metal, do tamanho de escudos grandes, que são disparados simultaneamente (esta arma faz dois ataques por turno). Em todos os outros aspectos, a arma se assemelha a uma balista. Tudo dentro da área de disparo da arma é atingido e cortado pelos discos.

Caso ocorra um acerto crítico no ataque da serra, além do dano extra,

naquele turno, os projéteis são considerados armas vorpais, obrigando todas as vítimas de seus ataques a fazer um teste de Armadura, para evitar terem as cabeças cortadas. A arma pode ser mirada como uma ação de movimento.

Esquiva: -3
Características: F1, H0, R2, A2, PdF3, 10 PVs
Alcance: 100m
Iniciativa: -1
Operadores: 2
Tempo de Recarga: 1 turno

Armas de fogo

Apresentadas ao mundo de Arton recentemente, estes terríveis equipamentos vem conquistando cada vez mais adeptos, pela facilidade com que pode ser manuseada. A Aliança Negra não deixou passar esta novidade, e já possui até tropas treinadas no manejo destas armas. Com as eventuais batalhas contra os rebeldes lamnorianos, é possível ver alguns membros da rebelião portando estas armas, como espólios de suas vitórias. Difícil mesmo, é vê-los utilizando uma destas armas, porque a munição necessária é raríssima em Lamnor, encontrada com certa facilidade somente em grandes cidades goblinóides.

Armas de fogo são mais poderosas que as armas usuais, porém sua munição é rara (apenas personagens com a vantagem Genialidade podem produzi-la). Considere que as armas de fogo acrescentam +1 na FA final de seus acertos críticos. Em contrapartida, sua munição é mais limitada quando as utiliza. O número de tiros que se pode dar com elas é igual a duas vezes seu Poder de Fogo (com PdF4 você tem 8 disparos, por exemplo).

As armas a seguir terão um custo em PEs devido a sua raridade no local, mas divisões de guerra goblinóides costumam treinar e oferecer essas armas para seus subordinados sem nenhum custo. (como opção, estas armas podem ser obtidas temporariamente por personagens que possuam a Aliança Negra como Patrono, a cargo do mestre).

- **Pistola Flintlock Pesada (5 PE):** Grande, robusta e potente, o modelo Flintlock pesado possui um cano largo de 30cm que comporta munição mais pesada que uma pistola comum, e obviamente, causa mais estrago. Oferece um bônus de FA + 1.

- **Pistola Flintlock Dupla (5 PE):** Este versátil modelo é parecido com a Flintlock pesada, com a diferença de possuir dois canos finos de 25 cm, que podem disparar dois tiros separados ou simultaneamente. Caso o personagem tenha a vantagem Tiro Múltiplo, ele pode dar os dois tiros ao mesmo tempo. Considere essa manobra como um ataque especial (PdF+1) gastando uma munição extra em vez de 1 Ponto de Magia.

- **Escopeta Dupla Moreana (8 PE):** Essa arma pesada e poderosa, apelidada de carinhosamente de "La gringa" ou "La moreanita" pelos pistoleiros artonianos, é certamente um dos modelos favoritos de quem gosta de poder de fogo. A escopeta dupla moreana é carregada com fragmentos de chumbo, que explodem quando a carga é disparada. Esta arma acerta dois alvos adjacentes; o primeiro leva toda a FA e o outro apenas a metade. O dano recebido (depois de subtraída a FD) pode ser reduzido a metade com um teste de esquiva bem sucedido. São necessárias duas ações para recarregar essa arma.

• **Pistola Pacificadora (10 PE):** Talvez o maior salto de tecnologia em se falando de armas de fogo, a pistola "pacificadora" foi criada com base em artefatos Darash por um artífice de Quelina, morto por goblinóides por se recusar a ceder informações. Essa arma possui um tambor removível que é acoplado a um mecanismo complexo que o faz girar a cada tiro, cuja recarga necessita de projéteis de chumbo comuns e pólvora negra, colocadas separadamente no tambor (o que facilita as recargas; é só trocar o tambor vazio por um novo, carregado). Até agora, só foi comprovada a existência de duas armas deste tipo. O número de disparos que esta arma é capaz de fazer é igual a cinco vezes seu Poder de Fogo (com PdF4 você tem 20 tiros, por exemplo).

• **Fuzil Ogre (10 PE):** Criado por uma artífice goblin a partir de desenhos de um armeiro de Quelina, o Fuzil Ogre foi feito para ser o suprasumo das armas de fogo Artonianas. Grande e pesada, possui um robusto cano de 1,30 m forjado em ferro. É a arma padrão adotado pelas companhias de fuzileiros, que costumam cuidar delas como se fossem suas próprias vidas. Seu bônus na FA final é igual a +3.

Fuzil Ogre

Escopeta Dupla Moreana

Pistola Flintlock Pesada

Pistola Pacificadora

Novos Itens Mágicos

• **Colar de Crânios (8 PE):** Este item é muito utilizado por Clérigos de Ragnar a Magos de Rarnaak. Cada um dos crânios élficos presos neste colar é capaz de acumular 1 ponto de magia, que pode ser utilizado da maneira que o usuário preferir (na prática, é como se seus PMs aumentassem). Além disso, um crânio pode ser usado para diminuir em -1 o custo em PMs para se conjurar uma magia conhecida pelo seu portador.

Despojos Élficos: É de notório saber que os elfos tem uma afinidade imanente com a magia. Por tal motivo, seu domínio sobre a Arte é inigualável. Entretanto, desde que a lendária Lenórienn foi dominada, o feitiço se voltou contra o feiticeiro, literalmente, uma vez que os goblinóides, arqui-inimigos dos Elfos têm se utilizado do saber acumulado em milênios e materializados em tomos para subjugar os próprios Elfos. O que não se esperava, no entanto, é que os goblinóides fossem capazes de adquirir conhecimentos estranhos aos próprios Elfos. Conhecedor da afinidade natural entre elfos e magia, Feralass, um hobgoblin mago, pôs-se a pesquisar, e descobriu que esta afinidade se estende ao próprio corpo dos elfos, e por isso, é possível criar através dos cadáveres dos filhos de Glórienn itens mágicos com mais facilidade que outros materiais.

Para fins de jogo, considere-se que um item mágico feito com pedaços do cadáver de um elfo reduz para -3 o custo em pontos de experiência. Entretanto, por ser um material especial, carece de cuidados peculiares, o que aumenta seu custo de mercado em 20%. Desta forma, a título de exemplo, um manto mágico (bônus de A+1) feito com pele de Elfo, usado por Feralass, teve que ser tratado de forma especial para resistir á intempéries, e não se rasgar facilmente. Não é como curtir a pele de uma vaca, e requer um conhecimento muito específico, o que de fato não é difícil de conseguir

entre os goblinóides. Este manto custaria 8 PMs para ser confeccionado, mas seu preço de venda é calculado como se tivessem sido empregados 12 PMs. Os itens mais comuns feitos deste material são flechas (feitas de ossos), mantos e pergaminhos (feitos de pele).

- **Taça de Crânio (Variável):** Esta taça feita a partir de um Crânio Élfico é muito comum entre os reis e líderes das tribos goblinóides. Quando preenchida com sangue Élfico fresco é capaz de curar ferimentos e, em alguns casos, remover doenças, maldições, venenos ou até mesmo ampliar as habilidades do usuário por um breve período de tempo. Dizem que Thwor possui uma taça de crânio, feita a partir do cadáver do avatar de Glórienn, e criado por Gaardalok.

Em termos de Regras, uma taça de crânio funciona como qualquer item de cura ou poção mágica, exceto pelas diferenças na fabricação/valor final do produto, conforme visto acima.

- **Maça de Sangue (33 PE):** Estas armas costumam ser entregues de presente apenas aos melhores e mais fiéis servos de Ragnar. Por ser uma honraria concedida a poucos, a maça concede um bônus de +2 em todos os testes de perícia sociais, apenas contra aqueles que conheçam a história da arma (determinados pelo mestre). Além disto, ela oferece os seguintes Bônus: F +2; Flagelo (personagens com Código de Honra dos Heróis ou da Honestidade). Maldição: Dependência (precisa ser banhada diariamente em sangue humano ou élfico para não perder seus poderes, com exceção dos testes sociais).

- **Manto Místico de pele de Urso ou Lobo (15 PE):** Antes que o culto a Ragnar esmagasse as outras crenças dos Bugbears, era comum que as aldeias fossem orientadas e até controladas por druidas. Estes, por sua vez, costumavam presentear os melhores guerreiros de cada tribo, normalmente os líderes, com mantos mágicos. O manto místico é feito a partir da pele de um urso ou lobo atroz, que normalmente era caçado pelo Guerreiro, a pedido do druida. Tal manto é capaz de dar ao seu portador as mesmas vantagens (e desvantagens) da vantagem única Licantropo enquanto se usa a fúria bárbara. Sim, somente personagens com o kit Bárbaro podem utilizar-se dos benefícios mágicos deste item.

- **Espada da Fúria (40 PE):** Esta arma é um item único, surgido durante o cerco a uma cidade humana especialmente resistente. O líder da horda goblinóide daquele ataque, um Bugbear chamado Gar'Thok, durante meses tentou inutilmente derrubar os portões da cidade. Seu status junto aos generais da Aliança Negra começava a se deteriorar, o que o deixava furioso. Seu fracasso tinha nome, e era Alikon, um humano, paladino de Khalmyr.

A tenacidade e coragem de Alikon impulsionavam os soldados, e levava toda uma cidade resistir além das expectativas. Mas Gar'Thok era esperto, e foi capaz de criar uma engenhosa estratégica que, utilizando máquinas de guerra hobgoblins, trouxe ao chão a muralha da cidade. Alikon, vendo a derrota iminente, clamou seus guerreiros a morrerem com honra ao seu lado, e derrotou pessoalmente Gar'Thok. Ao se levantar do duro combate, sua espada quebrada, viu hordas de goblinóides avançarem e empunhou a espada de Gar'Thok. Entretanto, uma fúria incontrolável o dominou, e ele só voltou a si quando já não havia nada mais vivo ao seu redor. Consciente então, percebeu que as feridas em seus soldados foram feitas pela espada de Gar'Thok, em suas mãos. Inconsolado, tirou a própria vida. Para alguns, esta é uma arma amaldiçoada, enquanto para outros é um presente dos deuses.

A Espada da fúria oferece um bônus de +2 em Força. Além disso, o portador da arma se enfurecerá como se possuísse a habilidade de fúria do kit bárbaro. A habilidade continuará ativa até que não reste nada vivo num raio de 9m do portador.

- **Farrapos do Rei:** Este item parte de uma lenda goblinóide recente. Quando todo o brilho da cidade de Lenórienn já havia sido eclipsado e faltava apenas o Palácio do Rei a ser tomado, a família real e os servos do castelo se preparavam para combater honrosamente os inimigos. Os guerreiros alinhavam suas melhores armaduras e armas, os magos dedilhavam pela última vez seus livros e o Regente trocava sua Coroa pelo Elmo-Coroa de Guerra e jogou ao lado seu manto verde-dourado de família.

Tal manto, uma perfeita obra-de-arte élfica; já existia mesmo antes da Infinita Guerra, teria sido um presente de Glórienn, que o vestira durante a Viagem ao Novo-Lar. Após a derrota, o manto ficaria intacto, mas o general já mal podia enxergar, sangue élfico lhe turvava a visão e empastava-lhe os pêlos, viu então o manto no chão com o qual tentou secar o sangue que gotejava de todo corpo e limpou o cabo do machado para parar de escorregar. No fim, ao ver mais aquela deturpação, Glórienn soluçou. Ragnar teria sorrido naquele momento. No mesmo instante em que fora tocado pelas mãos goblinóides o manto retorceu-se e enegreceu, o verde ficou preto e as belíssimas faixas e escritas em dourados tornaram-se de um prateado ofuscante e doentio convertendo as bênçãos da Deusa em maldições e impropérios. Se a lenda é verdadeira ou não, não se sabe, o fato é que Urkhishktu possui um manto com essa descrição e ele de fato é mágico.

Farrapos do Rei oferece ao seu portador um bônus de +2 em Força. Além disso, seu usuário pode lançar a magia Roubo de Vida como se tivesse 5PMs, sem gasto real de seus PMs (as utilizações podem ser divididas de acordo com a vontade do portador; a cada dia os PMs para esta habilidade são "recarregados" novamente). Além disso, Uma vez por dia, você pode dar um ataque com FA igual a F (ou PdF) +H +2d. Caso este ataque reduza os PVs de alguma criatura a zero, ela será completamente desintegrada e seu corpo virará pó (este efeito secundário não afeta criaturas com Resistência maior que a sua Habilidade). Apenas um Desejo pode ressuscitar uma pessoa morta deste jeito. Apesar de poderoso, este item tem uma restrição: uma vez por mês deve ser totalmente banhado em sangue élfico, ou perderá todos os seus poderes.

Farrapos do Rei é um artefato menor, por isto seu custo em pontos de experiência não é especificado.

- **Óleo de Troglodita (5 PE):** Essa secreção de odor nauseante é retirada de trogloditas, por um processo conhecido pelos goblinóides da Aliança Negra. O personagem é capaz de arremessar um frasco com óleo de troglodita. Para tanto, faz um ataque normal usando seu PdF para determinar a FA. Um impacto direto causa 1d de dano por esmagamento e corte. Além disso, exige de todas as criaturas próximas (distância de ataque corpo-a-corpo) um teste de Resistência. Falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, até o fim do combate. Criaturas com Faro falham automaticamente no teste. Criaturas bem-sucedidas no teste ficam imunes ao efeito deste item (exceto dano) e ao cheiro de qualquer trog durante 24 horas.

- **Vingadora dos Elfos (25 PE):** Este sabre propício para atacar goblinóides e outras criaturas malignas vem se tornando cada vez mais popular entre os paladinos e clérigos de Glórienn. A primeira vingadora dos elfos foi forjada por um mago da escola arcanantista e dada de presente ao Campeão de Arandir, alguns anos depois da fundação da cidade. Ainda não existem

muitas peças desta arma, visto que a maioria dos componentes para sua criação são difíceis de ser encontrados no devastado continente de Lamnor. Contudo, algumas expedições rebeldes têm sido bem-sucedidas em recolher material mágico de ruínas ou da própria natureza.

A vingadora dos elfos tem uma lâmina finamente trabalhada, com imagens e caracteres em baixo relevo, ligados ao culto de Glórienn. O cabo e a bainha costumam ser de uma madeira castanha com inscrições de ouro que remetem à destruição da raça goblinóide.

A Vingadora dos Elfos oferece os seguintes bônus: Força+1; Anti-Inimigo (goblinóides); Flagelo (goblinóides).

Novas Criaturas

Destroço

"...Conta-se que certa vez a Aliança Negra levou ao chão um antigo Forte, ...semanas depois ...tropas goblinóides. ...encontraram o forte intacto. Ao se aproximarem da construção esta se moveu, e destruiu o pequeno exército, utilizando suas torres como maças colossais..."

— Fenris, aventureiro

Quando uma família é brutalmente assassinada, sua casa destruída na frente dos seus ocupantes, de forma cruel e dolorosa, as almas que formavam esta família podem se unir e reerguer a estrutura, passando a integrá-la. Assim surge o monstro conhecido como Destroço. Um morto-vivo fruto da dor e laços fraternos ligados dolorosamente por sua sina a um local especifico de sua vida.

A construção permanece no mesmo lugar onde sempre esteve, entretanto, caso alguém tente lhe fazer algum mal, ou alguma criatura da raça que destruiu a família se aproxime, a casa se transformará para uma forma humanóide, semelhante a um elemental da terra. Ela ataca das seguintes formas: duas vezes por rodada com seus braços vagamente humanóides (FA = F+H+1d6, com dano por corte, perfuração ou calor/fogo), ou agarrando um alvo para Esmagar (Constrição: funciona como a vantagem Paralisia, mas caso a vítima seja agarrada, sofre dano de FA = F, por rodada sem direito a testes para resistir), ou ainda com um ataque de Atropelamento (Ataque de Carga: o destroço deve correr por, pelo menos 9m; então desfere um ataque com FA = Fx2+H+1d6. O dano é considerado de contusão).

Outro poder da criatura, é que um objeto roubado de se interior mantém e faz uma ligação entre a criatura e aquele que retirou o objeto. A pessoa sofrerá pesadelos e inquietações, e não poderá mais descansar direito (como se sempre estivesse em local inadequado). Além disso, a vítima sofre uma penalidade de -1 (cumulativa com quaisquer outras) em todos os seus testes. Remover essa forma de maldição torna é possível pelas magias Cura de Maldição ou Cura Total (mas usada dessa forma ela não restaura Pontos de Vida). Caso venha a falecer ainda de posse do objeto roubado, a vítima deve ser bem sucedida em um teste de Resistência (ainda com os redutores) ou será tragado para dentro da coletividade. Um personagem preso na coletividade do destroço só pode ser resgatado com uma magia Desejo. Um objeto subtraído do destroço sempre atrai qualquer morto-vivo próximo, como se fosse algo "interessante". Se este objeto for algo que possa ser usado como arma ele será capaz de afetar seres vulneráveis apenas à magia.

O corpo de um destroço pode ser destruído até mesmo por dano mundano (não mágico), mas se reconstruirá pela vontade dos espíritos que à compõe. A destruição total do destroço só é possível com a evocação ou o banimento das almas residentes nele. Todo destroço possui as

mesma imunidades e vulnerabilidades comuns a todos os mortos-vivos. Entretanto, eles não podem ser controlados, mas a magia Esconjuro de Mortos-Vivos funciona normalmente.

Destroço (escala ningen): F5, H1-2, R4-5, A1-2, PdF1-2
Morto-vivo (Imortal e Devoção - entretanto, uma magia Esconjuro de Mortos-Vivos, feita após se destruir seu corpo irá banir permanentemente a criatura), Armadura Extra: Força, Adaptador, Forma Alternativa; Modelo Especial, Ambiente Especial (Uma área com raio igual a Hx10 metros (no mínimo 10 metros), a partir do ponto original do destroço).

Forma Alternativa: A forma alternativa de um destroço é a sua aparência de construção. Para todos os efeitos é uma casa comum, exceto por eventuais poderes que possam denunciar a sua verdadeira identidade. Como construção o destroço possui as seguintes caracterísiticas:

F0, H0, R4-5, A1-2, PdF0
Fantasma, Aparência Inofensiva, Armadura Extra: Força, Arena (apenas no seu interior) e Área de Batalha (com 4 Pontos de Magia pode prender um número de alvos, igual a sua Habilidade, a menos de 10m, “dentro de si”).

Destroço Colossal

Um destroço colossal é diferente do destroço comum. Ao invés de se formar a partir de uma casa ou construção simples, este morto-vivo é animado pela coletividade espiritual de batalhões de soldados que fracassaram dentro dos fortes e castelos que defendiam.

Sua forma é o amalgama da estrutura de um castelo ou forte dos antigos reinos. Ao longe parece uma montanha pequena, mas de perto se assemelha a um gigante de pedra. Como armas não utiliza os objetos mundanos, mas sim suas própias torres e armas de artilharia, que se encontravam dentro dele na época da queda. Ele pode então: lançar grandes pedras com catapultas, o que pode atrapalhar uma fuga a cavalo. Contra máquinas de guerra pesadas (como as dos hobgoblins), ele usa aríetes em carga, que antes deviam servir para derrubar as entradas de castelos. Apesar disso, a preferência do destroço colossal está em esmagar com suas torres de muitas toneladas.

O ponto fraco do destroço além da sua incapacidade de se deslocar está na coletividade que o mantém. Para desestabilizar a coletividade, é preciso destruir o fantasma de vontade mais poderosa dentro do construto. Isso leva, é claro, a uma expedição por dentro da criatura. Quando destruído este foco de poder, o destroço fica com H0 sob os efeitos da desvantagem Fúria, na tentativa de matar aquele que esconjurou o fantasma mais poderoso. Caso consiga, a alma passa a ser incorporada à coletividade, e nada acontece. Caso contrário, após 3d6 rodadas, ele assume sua forma de construto, libertando os demais fantasmas.

O primeiro relato de um destroço colossal veio em um relatório de guerra onde era dito que o próprio Thwor Ironfist encontrara seu fim nos pesados aríetes da criatura. Até hoje não se tem ouvido falar de outros relatos sobre destroços colossais. Mas, por medida de segurança, alguns batalhões da Aliança Negra adotaram o costume de levar sempre um clérigo consigo. Ao final de um massacre, uma missa negra em honra a Ragnar sempre é celebrada no local, visando evitar o surgimento de uma criatura como esta.

Destroço Colossal (escala sugoi): F2-4, H2, R3-4, A2-4, PdF1-4

Morto-vivo (Imortal e Devoção (entretanto, uma magia Esconjuro de

Mortos-Vivos, feita após se destruir seu corpo irá banir permanentemente a criatura), Armadura Extra: Força, Forma Alternativa, Modelo Especial, Ambiente Especial, Ponto Fraco (Lento: sempre age por último em combate na ordem de iniciativa).

Filhos de Graolak

"Lanceiros tyrondinos? Que peçam a morte, pois vão enfrentar os Filhos de Graolak!"

- Kahunak Steelneck, comandante bugbear.

É fato conhecido que Graolak, o Deus dos Goblins, vem perdendo devotos gradualmente com a anexação de raças goblinóides ao forte e estável culto de Ragnar pela Aliança Negra. Acadêmicos teorizam um possível elo de sangue entre Ragnar, Hurlaagh e Graolak, os criadores dos três povos que hoje formam a Aliança Negra. Alguns sábios da igreja de Tanna-Toh julgam que o Deus da Morte espezinhara Graolak, o suposto caçula, para dar lugar a Hurlaagh e sua perigosa nação hobgoblin. Assim se explica o abandono da religião do deus-goblin, para a adoração da divindade bugbear.

Após a derrota em Lenórienn, os elfos que sobreviveram ao massacre tiveram um destino austero: serviriam de sacrifício a Ragnar, ou seriam molestados até que a alma esvaísse do corpo. Não foram poucos os que tiveram a cabeça decepada, ou reduzidos em pedaços; mas, certamente, os que mais sofreram foram as elfas, estupradas pelos brutos e vis invasores. Amarradas a troncos e amordaçadas; postas a trabalho escravo, não tinham escolha: quaisquer soldados da Aliança Negra podiam erguer as suas saias, e a molestar freneticamente em público. Muitas morreram de trauma, ou de chibatadas, algumas até planejaram fugas — que eram descobertas —. Grande parte do rancor da raça élfica é por esta situação presente e mórbida, que as persegue incessante. O fato é que, de tais relações forçadas, nasceram frutos podres. Sim. Fetos abomináveis, distorções de algo humanóide.

A gestação é dolorosa para a elfa, que passa a sofrer deformações no ventre e na superfície da barriga. O resultado, geralmente, é um aborto: a criança nasce com o cordão umbilical enrolado no pescoço, ou a sua fisiologia errática corta qualquer chance de sobrevivência. Mas, em uns poucos casos, o feto acaba, por alguma anomalia de destino, sobrevivendo e desenvolvendo funções como qualquer outro ser. Esses seres disformes comumente são desgraçados por todos, ignorados pelas tropas e ganham o desafeto de suas próprias mães. Estes, as abominações, são encaminhadas a uma mata a leste de Rarnaakk, onde há um templo abandonado, que fora carinhosamente batizado por seu guardião como o Antro do Morticínio. Assim, quando chegam ao templo, os monstrinhos desprezados são agraciados com um único termo: Filhos de Graolak. Tal nome provém, obviamente, do calamitoso Deus dos Goblins. Abandonado até por seus mais fiéis servos, seu nome tornara-se sinônimo de chacota, fracasso e pestes. Assim são tidos os bastardos: o lixo.

Muitos duvidam de quem seja o guardião do templo, sabe-se apenas que é um homem de grande altura, de máscara sem expressão e manto moribundo, que parece flutuar. Alguns soldados mais atrevidos contam ter visto nacos de carne verde por trás do manto, o que oferece mais consistência à teoria de que ele seja um goblinóide. A única coisa que se sabe sobre o citado é a fervorosa devoção a Graolak, e o humor sádico. A cada dois meses é enviado um mensageiro até a floresta a leste de Rarnaakk, onde se encontra o Antro do Morticínio. Este sempre é o mais resistente da tropa, pois deve atravessar todos os perigos a sua frente, inclusive os Filhos de Graolak adultos, que são

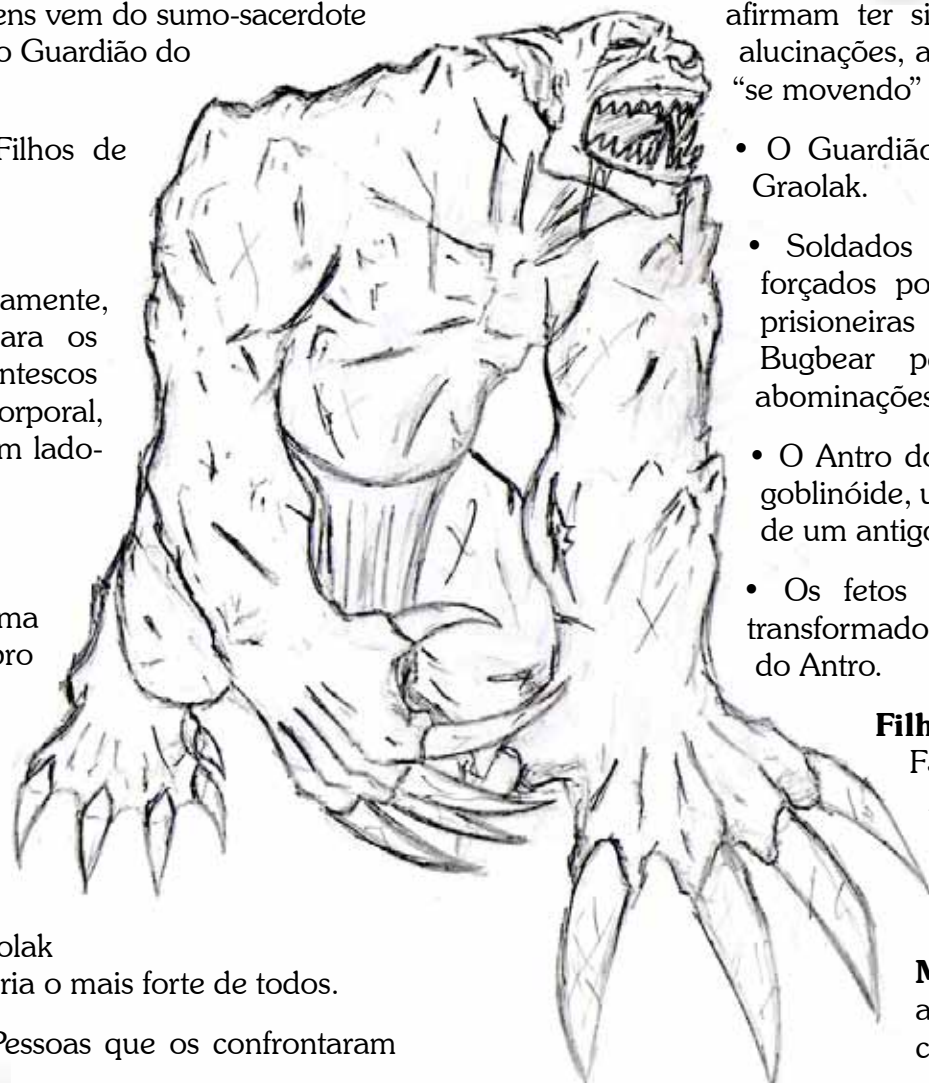
verdadeiros monstros. A maioria das mensagens vem do sumo-sacerdote Gaardalok, que está sempre em contato com o Guardião do Antro.

A pergunta, afinal: qual a utilidade dos Filhos de Graolak?

O combate, obviamente.

As abominações são parciais ou completamente, acéfalas, e são de fácil domesticação para os comandantes da Aliança Negra. Os mais gigantescos são presos a bigas e ajudam no combate corporal, enquanto os de tamanho mediano combatem lado-a-lado com o exército.

Rumores e Boatos

- O Guardião do Antro é, também, uma abominação, mas que nascera com um cérebro excepcional.
- Graças à fundação do Antro do Morticínio, o culto a Graolak está renascendo. Só que desta vez, o antigo Deus dos Goblins estaria ascendendo a Deus menor dos Horrores graças aos Filhos de Graolak.
- Thwor Ironfist teria feito um Filho de Graolak com uma elfa, e este bastardo em especial seria o mais forte de todos.
- O sangue dos Filhos de Graolak é letal. Pessoas que os confrontaram afirmam ter sintomas estranhos, como vômitos e alucinações, além de acusarem sentir algo estranho "se movendo" dentro do corpo.
- O Guardião do Antro é na verdade o próprio Graolak.
- Soldados da Aliança Negra estariam sendo forçados por Ironfist a terem relações com as prisioneiras elfas. Segundo alguns, o General Bugbear percebera a importância de tais abominações em seu exército.
- O Antro do Morticínio era antes da dominação goblinóide, um templo de Glórienn onde o espírito de um antigo sábio élfico jazia.
- Os fetos erráticos que não sobrevivem são transformados em mortos-vivos que fazem a guarda do Antro.

Filho de Graolak:
F3-6 (corte), H0-1, R2-3, A2-4, PdF0
Ataque Especial (Força),
Ataque Múltiplo; Insano (Demente),
Modelo Especial, Monstruoso,
Má Fama, Fúria.

Mutações: devido à natureza abominável dos filhos de Graolak, o cruzamento das raças fez com que

ocorressem mutações nos filhotes, benéficas ou nocivas. Para determiná-las, durante a criação do monstro, o Mestre pode usar a lista a seguir (rolando 3d6) ou escolhendo as alterações que julgar mais interessantes. Um Filho de Graolak vem ao mundo com ao menos 1d6 mutações.

3-4 • Braços Extras: a criatura possui 1d6-1 (no mínimo 1) braços extras, dispostos aleatoriamente pelo corpo. Eles funcionam exatamente como na vantagem Membros Extras.

5 • Couro Resistente: o filho de Graolak recebe Armadura Extra:Contusão. Em compensação, recebe uma penalidade de –3 em suas rolagens de Iniciativa.

6 • Couraça Espinhosa: a criatura é equipada com espinhos que podem ser utilizados em combate, como garras. Isto lhe concede FA+3, e seus ataques passam a causar dano por Perfuração. Além disso, qualquer criatura que tente agarrar o filho de Graolak sofre um ataque com FA = 1d6.

7 • Camuflagem: a criatura passa a fazer testes de furtividade como se tivesse uma perícia própria.

8-9 • Cornos: 2d6 chifres e formações ósseas retorcidas e ameaçadores crescem no corpo da criatura, oferecendo um bônus de +2 em testes de Intimidação. A criatura pode utilizar estas formações para atacar com FA = F+1d6.

10 • Pernas Extras: a criatura possui 1d6-2 (no mínimo 1) pernas extras, que lhe concedem os mesmos benefícios da vantagem Aceleração.

11 • Regeneração: a criatura recebe a vantagem Regeneração (que não funciona contra dano por calor/fogo ou químico).

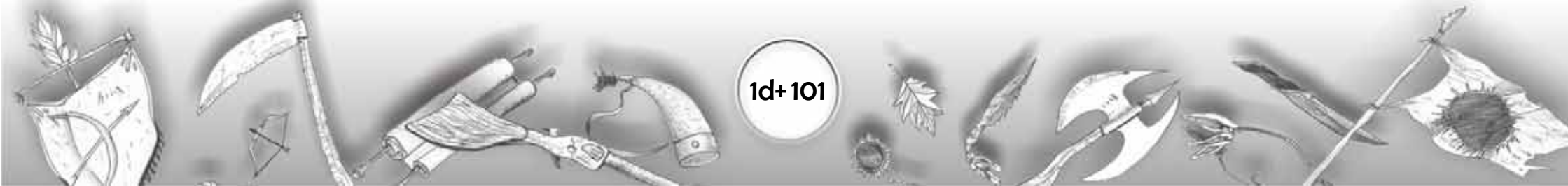
12 • Grandalhão: o filho de Graolak é muito maior do que o comum, recebendo +3 em Força e Resistência (aumentando seus Pontos de Vida proporcionalmente), e +2 em Armadura.

13 • Membros Deformados ou Desproporcionais: os braços da criatura são atrofiados, muito compridos ou muito longos, impedindo que seus ataques sejam precisos. Todos os ataques e testes que envolvam os braços do filho de Graolak recebem uma penalidade de –2 em Habilidade.

14-15 • Loucura: o filho de Graolak recebe mais três tipos de insanidade de, no mínimo, -1 ponto cada.

16 • Cego: a criatura é desprovida de visão, sofrendo uma penalidade de H-1 para ataques corporais, e H-3 para ataques à distância e fazer esquivas.

17 • Mau-Cheiro: o odor desta criatura é simplesmente insuportável. Toda criatura em uma distância de ataque corpo-a-corpo, deve fazer um teste de Resistência em sua presença. Falha resulta em 1 ponto de Força temporário, por 1d6 turnos. Criaturas com Faro Aguçado falham automaticamente no teste. Criaturas bem-sucedidas no teste ficam imunes ao cheiro durante 24 horas.

18 • Cauda Deformada: a criatura tem problemas de equilíbrio. Sua Habilidade nunca pode ser maior do que zero, e todos os seus testes que envolvam algum tipo de coordenação motora recebem uma penalidade de –4.

Cavalo de Ragnar

Um dos grandes trunfos da Aliança Negra, sem sombra de duvida, é a maquina de guerra conhecida como Carruagem de Ragnar. Uma sólida construção de aço e madeira capaz de escavar túneis e despejar o horror onde quer que vá. Esta máquina talvez tenha sido a principal responsável pela queda da cidade fortificada de Khalyfor, escavando uma passagem por debaixo da cidade e derrubando as fundações das muralhas.

Entretanto, a Carruagem de Ragnar se mostrou muito cara e complexa, tanto de construir quanto de operar. Com a iminência da guerra, seria inviável a construção de novas carruagens de Ragnar em quantidade razoável. A solução para tal problema se resolveria com a criação do Cavalo de Ragnar.

O Cavalo de Ragnar é uma maquina de guerra semi-automata que combina a tecnologia empregada na construção da Carruagem de Ragnar com a magia divina dos clérigos do Deus da Morte, resultando em uma arma de menor custo e semelhante eficiência.

O Cavalo de Ragnar é muito semelhante a sua matriz. Pouco maior que um elefante, possui 4 pares de pernas solidas de aço articuladas e um corpo que lembra um barril achatado, construído com madeira de lei e protegido por uma espessa carapaça metálica de placas rebitadas, com 8 seteiras de cada lado, que podem ser abertas pelo lado de dentro, além de uma grande porta com rampa na parte traseira, por onde soldados podem entrar e sair. As 'pernas' dianteiras lembram palpos de uma aranha, e possuem cada uma, uma peça especialmente projetada para escavação. Esses 'palpos' são os únicos membros que possuem mobilidade suficiente para atacar, sendo capazes de pulverizar rocha sólida. Por fim, o Cavalo de Ragnar ainda possui uma cabeça, que pode atacar com um jato de fogo de alquimista.

Cavalo de Ragnar (escala sugoi): F4, H1, R4, A3, PdF2
Mecha, Ataque Especial (F, Penetrante, Poderoso), Ataque Especial (PdF, Preciso, Perigoso), Deflexão.

Acomodar Tropas: o Cavalo de Ragnar pode acomodar 4 criaturas de tamanho grande, 16 criaturas de tamanho médio e 32 criaturas de tamanho pequeno em seu interior. Normalmente carregam arqueiros que ficam prontos para atacar nas seteiras.

Os Frutos da Guerra

A seguir, apresentamos alguns personagens que têm ligação com a Aliança Negra ou com o conflito que acontece em Lamnor. Uns já são velhos conhecidos daqueles que conhecem Arton, sendo que somente apresentamos fichas variantes. Outros porém, são completamente novos, apresentados aqui pela primeira vez.

Baa B'Kaques, o eremita no caminho para Gao

"Como era belo o branco dos altos cumes que refletem a luz D'Aquele-que-Tudo-Vê, imponentes no céu. Mesmo quando as maiores nuvens ameaçam escondê-lo por completo, ele sempre retorna. Quando estou quase sem lenha ou a neve ameaça tapar a entrada do templo eu sempre posso ter certeza de que ele vai surgir em algum momento. Eu me levanto religiosamente todos os dias na mesma hora, satisfaço alguma necessidade, faço exercícios segundo a minha própria disciplina. Daí como algo. Depois vou ajeitar a morada.

Então me ponho na presença deles e rezo, ou apenas medito. Na realidade, eu mais medito do que rezo. Às vezes dá pra ver algo mais além, outras só as paredes daqui. Por isso que para não perder a noção das coisas que eu vou limpar a entrada. Sabe o que digo, falo do portão da morada. Fico lá escrevendo na mente as memórias. Coisa do tipo. Sossego ali observando a paisagem. Às vezes faço alguns exercícios extras ou me atrevo a declamar algo. Não que eu seja poeta ou coisa parecida. Nunca me imaginei de frente para uma platéia. O ponto é que, na entrada da morada é o local ideal para se animar por que às vezes passa algo por lá.

Dou sorte nisso, nesse negócio de tentar enxergar distante, já consegui ver os "atrevidos", digo, os desafiadores – acho que também podem ser chamados de peregrinos –. Eu vejo uns como alpinistas – será que e assim que se chamavam os escaladores de montanhas? – outros como montes de entulhos de metal e armas. Uns levam tanta tralha, no meu tempo não levei mais do que cabia na bolsa. Às vezes consigo acompanhar bem o desenvolvimento deles pelo trajeto. Mas é normal que o tempo feche e eu saiba que eles não conseguiram depois de uns três dias. Afinal, para eles chegar à ordem do Gao, antes teriam que passar por mim..."

Baa B' Kaques, como quase todo ogro-mago, possui um dom natural para as artes arcanas. Só que ele fazia deste dom o seu vício e, ainda muito jovem, ouvira falar, de chacota, de um lugar onde poderia "ampliar monstruosamente seus poderes". Este lugar era a ordem do Gao. Ele reuniu os poucos pertences que tinha e rumou para lá. Incrivelmente, ele conseguiu descobrir a localização doa ordem e com muito esforço passou a integrá-la. Mas desde que se tornara membro, aprendeu que, senão desenvolvesse a humildade, não conseguiria desenvolver seu espírito. Desde então, foi designado para "recepcionar" aqueles que pretendem integrar a ordem.

O monge tem 4 metros de altura e uns 300 Kg e tem a pele em um tom azul marinho. Os cabelos são negros cor de piche e cortados na altura da nuca. Por sobre a cabeça pesa a sombra de um par de cornos, que na luz do dia o deixa com um ar sinistro. Porém, a longa temporada eremita de Baa no monastério o tornou sedento por companhia. Os olhos são cor de mel, e quase fosforescentes, revelam uma cortesia polida que ele oferece a todos que conseguem chegar ao templo do qual é o responsável, talvez a última parada antes da ordem do Gao.

Contrariando o que se pode imaginar a primeira vista, Baa será amistoso com visitantes, pois julga que apenas aqueles merecedores podem chegar até aqui. Se não for atacado conversará bastante com os recém-chegados e os convidará para pernoitarem, ou ao menos tomar um chá. Ele vai querer discutir muitas coisas com eles pois já está no monastério há um bom tempo e deseja saber como anda o mundo. Ele não será egoísta e também dividirá a história de sua vida para quem quiser saber. Não mostrará nenhum tipo de preconceito, pois já esqueceu como as pessoas de fora são, mostrando apenas curiosidade. Somente após conversar bastante, Baa proporá um desafio para cada viajante, e em troca dividirá o que sabe da trilha até a ordem de Gao pela montanha. O monge gosta de aprender coisas novas, portanto vai dar ao desafiante a escolha sobre o que será a disputa. Caso alguém opte por fazer um combate, este não precisa ser até a morte. Caso alguém morra Baa cuidará de seu funeral e enterro no pequeno templo onde reside (ele também espera receber essa gentileza de volta).

Como arma utiliza o próprio corpo, mas sabe pensar estrategicamente no uso do espaço. Por isso, será dificultoso tentar pegá-lo em espaços pequenos demais para o seu tamanho. No geral, é mais provável que assuma um

tamanho similar ao do oponente, usando magia. Quando jovem, aprendeu a usar a espada e o arco, mas não os usa mais, exceto para caçar. Ele sabe ser bem original com o que tem a mão.

Baa B' Kaques: F2, H3, R2, A1, PdF1; 20PVs, 10PMs
Ogro-Mago, Ataque Múltiplo, Arena (Ermos), Magia Elemental, Nascido para a Guerra (Vantagem Regional) Pontos de Vida Extras, Telepatia; Sobrevivência.

O Campeão de Arandir

"Olha lá Gallienn! É o Campeão! Quando crescer, vou ser que nem ele! "
- Criança residente da cidade rebelde.

Dentro da Rebelião de Libertação Lamnoriana, todo o integrante é um herói, combatendo e sobrevivendo a um inimigo que sabe não poder vencer. Todos são respeitados por sua coragem e determinação. Entretanto, existe um herói que personifica tudo isso da maneira mais plena possível.

Quando a cidade rebelde foi fundada, um fato fantástico ocorreu, que apenas alguns poucos elfos de sorte tiveram a honra de presenciar: Glórienn, a deusa élfica, surgiu em sua forma de avatar diante do clérigo Tassar e de um paladino da deusa. Ela os agradeceu, em meio a lágrimas, por sua fé e força. Ao sacerdote pediu que protegesse e liderasse o povo; e ao paladino que fosse sua mão combativa e inspiração. Neste dia ela os agraciou, tornado-os seus Escolhidos. Tassar orienta e governa o povo da cidade fortaleza até os dias de hoje, como membro do conselho. Já o paladino teve seu nome esquecido, pois nada deveria obscurecer seus feitos. Ele passou a ser chamado apenas pela sublime alcunha que recebera da própria deusa naquele dia.

O Campeão de Arandir.

Inspirados no ideal deste campeão surgiram os primeiros "Esperança de Glórienn", grupo fundado e organizado pela igreja da deusa na cidade rebelde. Estes paladinos, a princípio desprovidos de qualquer poder, trilham um árduo caminho de provações e fé, para então se sagrarem merecedores das bênçãos da deusa. O Campeão de Arandir é, sem dúvida, o maior e mais poderoso desses guerreiros.

O Campeão de Arandir faz raras visitas à cidade, mas quando o faz, é sempre um momento especial para todos os habitantes. Ao contrário do que poderia se esperar de um guerreiro com seu poder e importância, ele se mostra sempre bem-humorado, reservando a mesma cordialidade impecável tanto para aqueles que não passam de escravos recém-libertos, quanto para os membros do conselho; demonstrando a todos que o melhor, tanto para os elfos quanto para os humanos, é viverem e encararem seus problemas juntos, sem preconceitos ou mesquinharias. É muito comum que jovens tentem se tornar seus seguidores, mas o Campeão sempre responde, em meio a um sincero sorriso, da mesma forma: "Então você quer me ajudar, irmão? Não ajude a mim; ajude ao povo".

Entre suas ações destacam-se combates onde enfrentou sozinho, dezenas de goblinóides e libertou centenas de escravos. Por diversas vezes auxiliou rebeldes em perigo ou encontrou artefatos poderosos, os quais entregou prontamente à rebelião. Apesar de ter permissão para visitar Arandir, o Campeão não esta sujeito às ordens do Conselho (não que ele precise), e ajuda-o sempre que possível. É amigo íntimo de Tassar, e - dizem - apenas o sacerdote conhece seu verdadeiro nome.

Um de seus feitos mais recentes e também o mais memorável foi quando enfrentou, em um duelo épico, Thwor Ironfist em pessoa. O general visitava uma cidade-estado que coincidentemente seria o mesmo local que o

Campeão de Arandir iria atacar, liderando um grupo de rebeldes. O combate teria se estendido por mais de duas horas, até que o Campeão decidiu partir com seus homens e com os escravos, que foram libertos. O Campeão sabia que não poderia vencer, mesmo que o derrotasse, pois a derradeira vitória está reservada à flecha de fogo, seja lá o que isso signifique.

Quando não está em alguma missão importante, dificilmente o Campeão é visto. Alguns dizem que ele está disseminando pequenos focos de resistência por toda Lamnor para, no futuro, unificar os elfos e os humanos; outros, mais supersticiosos, afirmam que ele é uma entidade sagrada, que surge somente quando estritamente necessário.

Dos últimos tempos pra cá, O Campeão de Arandir tem sido visto montando um cavalo exótico, chamado Vudu. Vudu tem a pelagem negra, ao contrário do que se esperaria do cavalo de um paladino. Tem esse nome porque o pêlo acima de sua cabeça é branco, lembrando o desenho de um crânio eqüino. A princípio, muitos pensaram que Vudu seria um mau agouro, mas o cavalo sempre se mostrou fiel e garboso; um verdadeiro parceiro de combate.

Rumores e Boatos

• Alguns arriscam dizer que o Campeão seria um avatar da própria Glórienn. Quando é questionado a respeito, ele abre um sorriso gostoso e cativante, e diz simplesmente que jamais mereceria tal honra;

• Apesar de não fazer parte do conselho, o Campeão tem muita influência, principalmente entre os jovens. Mesmo nunca tendo participado sequer de uma reunião de sentido administrativo, nem demonstrado qualquer interesse neste tipo de assunto, este fato parece estar incomodando certas pessoas dentro da cidade-fortaleza...

• Nas últimas vezes que foi visto na cidade, o Campeão esteve às voltas com Samael, o líder dos revolucionários. Parece que os dois estão planejando alguma coisa grande.

• Comenta-se que o Campeão costuma percorrer Lamnor na maior parte do tempo, disfarçado magicamente como um kobold bardo de vestes bufantes, acompanhado de uma sprite; procurando alguma informação que leve até a flecha de fogo.

• O Campeão, na realidade, é apenas uma farsa, muito bem engendrada por Tassar; que se mostrou eficiente em levantar a moral dos habitantes de Arandir, no decorrer dos anos.

O Campeão de Arandir: F5, H10, R6, A5, PdF5; 60PVs, 50PMs
Elfo, Aceleração, Ataque Múltiplo, Aliado (Vudu), Ataque Especial (F, Preciso, Penetrante), Ataque Múltiplo, Boa Fama (entre os cativos de Lamnor), Inimigo (Goblinóides), Magia Branca, Paladino (Glórienn), Parceiro (Vudu), Pontos de Vida Extras x3, Pontos de Magia Extras x2, Sentidos Especiais, Tiro Múltiplo, Tiro Carregável, Torcida; Acrobacia, Montaria, Religião; Código de Honra de Glórienn, dos Heróis, da Honestidade, do Caçador e do Rebelde Lamnoriano, Insano (Obssessivo: ajudar a restaurar a crença em Glórienn); Kit Esperança de Glórienn (com todos os poderes), Kit Rebelde Lamnoriano (com todos os poderes).

Itens: o Campeão traz consigo a Vingadora dos Elfos Primordial (esta arma é um pouco diferente de uma Vingadora dos Elfos padrão, pois é uma espada+2 (já incluso nas características do Campeão), Anti-Inimigo (goblinóides), Flagelo (goblinóides), e que aumenta para +3 o bônus

natural que um elfo recebe na FA, ao lutar com espadas longas), e a Armadura Gloriosa (que é uma armadura+3 (já incluso nas características do Campeão), Confortável, Armadura Extra contra Corte e um bônus de +5 na FD quando luta contra goblinóides).

Erolok, O Cão de Gaardalok

Erolok, O Cão de Gaardalok, não é um mero goblinóide, como se pensa. Este monstro abissal foi um presente de Ragnar para seu sumo sacerdote, após um sacrifício de especial importância para o Deus da Morte. Erolok é, na verdade, um Barghest superior abissal, e como tal tem a capacidade de assumir uma forma de lobo ou de um goblinóide de tamanho grande. Gaardalok mantém segredo de sua verdadeira natureza e o utiliza como mensageiro, assassino e eventualmente como montaria. Apesar de ignorarem a verdadeira natureza do Cão de Gaardalok, os goblinóides sentem um medo contido em sua presença. Sua aura maligna afeta qualquer um que não seja servo de Ragnar ou que não seja imune ao medo. Esta aura, entretanto, não tem qualquer efeito para fins de jogo, é apenas um desconforto.

Erolok quase não fala, é extremamente leal à Gaardalok, e dará sua vida por ele, se necessário. Isto é um senso de lealdade e dever, e não um sentimento paternal, fraternal, ou qualquer outro. Seu apetite por carne humana e élfica é incomparável, especialmente quando a comida ainda está viva e se debatendo.

Erolok, na forma humanóide, tem características de um Bugbear e de um Ogro ao mesmo tempo. Tem 2,5m de altura e sua barriga chama atenção, embora seus braços e pernas sejam musculosos e grossos como troncos de árvore. Na forma lupina seu corpo lembra o de um lobo assassino, bastante esguio, mas sua cabeça denota sua natureza demoníaca, e obviamente não é de um lobo. Sua face não se transforma completamente, ficando entre a feição lupina e goblinóide.

Rumores e Boatos

- A verdadeira fidelidade de Erolok está com Ragnar, e ele é um espião que vigia os passos de Gaardalok e especialmente de Ironfist.

Erolok, o Cão de Gaardalok: F4, H3, R3, A2, PdF0; 15PVs, 15PMs Demônio, Aliado (Gaardalok); Crime.

Mudar de Forma: sua ficha não se altera quando muda de forma; apenas a aparência física.

Devorar: ao consumir a carne e a força vital de um oponente ainda vivo, um barghest ganha 1 Ponto de Experiência. Devorar exige uma rodada completa.

Habilidades Mágicas: Erolok pode lançar as magia Ilusão, Canto da Sereia, Pânico e Proteção Mágica mesmo não possuindo nenhuma vantagem mágica, mas gastando Pontos de Magia normalmente.

Grom, o Ogro

Grom é um ogro. Simples assim. Um gigante bruto e estúpido que conseguiu sobreviver até a idade adulta de sua raça, o que é um feito levando em conta a situação que vive.Juntou-se a Tropa do Eclipse após ter sido estranhamente convocado. Possui um senso de lealdade para com Urkhishktu Mortenegra, sendo este e (a falecida) Gandrezkka os únicos capazes de controlá-lo em seus frenesis potencialmente perigosos à segurança do grupo.

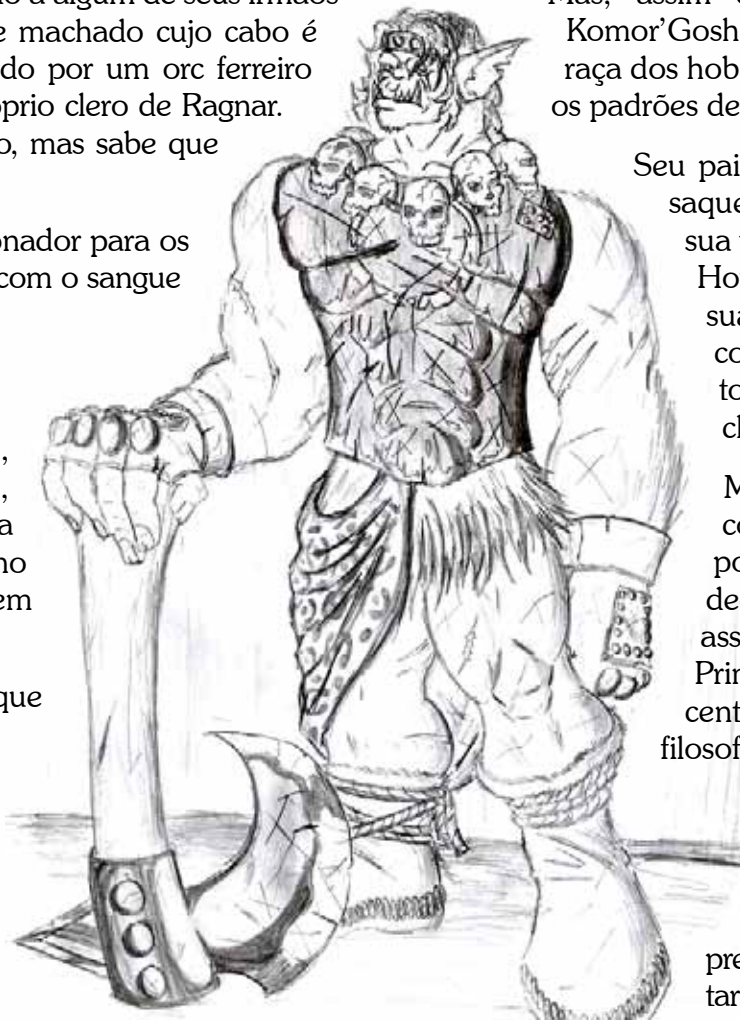
Traja um peitoral de aço que diz ter pertencido a algum de seus irmãos que ele precisou matar e porta um enorme machado cujo cabo é literalmente um antigo carvalho élfico forjado por um orc ferreiro agradecido e abençoado pelas mãos do próprio clero de Ragnar. Não que ele compreenda o significado disto, mas sabe que seu machado é mais mortal agora.

Pensa muito pouco, sempre olhando questionador para os companheiros de grupo antes de banhar-se com o sangue dos inimigos.

Grom, o ogro: F6, H1, R5, A2, PdF1; 55 PVs, 25 PMs
Ogro, Aliado (Urkhishktu Mortenegra), Ataque Especial (F, Poderoso, Penetrante), Patrono (Aliança Negra), Pontos de Vida Extras x3; Perícia Sobrevivência; Insano (Furioso), Inculto; Kit Primitivo Selvagem (Urro Bestial).

O machado de Grom é uma arma mágica que oferece um bônus mágico de F+3.

Komor'Gosh

No ano de 1400, o imenso exército da Aliança Negra marchou sobre Khalifor. Dezenas, talvez centenas de milhares de goblinóides formavam este exército, um deles se chamava Komor'Gosh.

Mas, assim como a criatura que comandava aquela horda, Komor'Gosh não era um goblinóide comum. Membro da orgulhosa raça dos hobgoblins, Komor teve uma educação pouco usual para os padrões de sua raça.

Seu pai, Hotan'Gosh era um visionário, que, durante anos, saqueou vilas e caravanas humanas, para depois voltar à sua tribo e se tornar Rei. Mas, além de tesouros e riquezas, Hotan também adquiriu importantes conhecimentos em suas aventuras. Quando se tornou velho demais para continuar no poder ele entendeu que deveria transmitir todos os conhecimentos, imprescindíveis para que chegasse ao trono, a seus numerosos filhos.

Mas, dentre todos, Komor'Gosh foi o único que compreendeu a importância daquela lição. Ele tinha por seu pai um grande respeito, que se transformou em dedicação aos estudos e treinamentos. Sua mente ávida assimilou tudo aquilo que a outros olhos pareceria inútil. Primeiro ele aprendeu a ler e escrever, depois, a partir das centenas de tomos roubados que seu pai possuía, aprendeu filosofia, os rudimentos da engenharia, marcenaria, além das histórias e lendas de humanos e elfos, e muito mais. Em pouco tempo os mistérios das línguas de seus inimigos já eram terreno conquistado.

Seu treinamento militar não foi abandonado, mas prejudicado por sua dedicação aos livros. Anos mais tarde, Komor pagaria com sua própria carne o preço desta

displicência. Quando Hotan'Gosh morreu, entregou a Komor'Gosh Gamthail, a pesada lança de adamante que era, há séculos, o símbolo do líder da tribo. Seus irmãos tentaram usurpar seu trono por várias vezes, sem êxito.

Anos se passaram, muitas dificuldades haviam sido superadas, quando o Rei Komor ouviu falar de um jovem e gigantesco bugbear que conseguiu se tornar Líder supremo de várias tribos, e que estava usando esta força militar para assediar cidades humanas. Os anciões da tribo riram quando ouviram aquela história pela primeira vez, mas o sábio Komor'Gosh sentiu que o futuro batia à sua porta, com muita força.

Décadas mais tarde, Komor'Gosh observava os escombros fumegantes da antiga Khalifor, agora o Escudo de Ragnar. Uma sangrenta perna humana lhe chamara a atenção, fazendo-o lembrar que perdera a sua, anos antes, numa batalha como aquela. Sua lança, Gamthail, estava limpa, sem nenhum vestígio de sangue. Agora o orgulho de seu clã era apenas uma bengala para um velho aleijado. Apesar disso se sentia orgulhoso, pois sabia que nenhum daqueles jovens e arrogantes guerreiros, com grandes presas amarelas e sujas de sangue era mais responsável por aquela vitória do que ele. Ele, que era um dos estrategistas conselheiros do General.

Dias mais tarde sua importância e glória foram coroadas. Thwor mandou que ele escolhesse seu prêmio pelos anos de dedicação. Komor se lembrou então, de sua perna decepada e suja de sangue. Escolheu uma tropa e permissão para retornar ao interior do continente e fundar uma cidade, no lugar que escolhesse.

Dois meses depois quinze mil goblinóides avistaram o mar. Da elevação onde estavam era possível ver uma península, aonde se estendia uma cidade humana abandonada. O motivo de não haver ninguém ali era conhecido. Vários anos antes a Aliança Negra atacou aquela cidade. Após a conquista todas as tropas foram enviadas para o Norte, onde eram mais necessárias. Mas Komor'Gosh sabia um pouco mais sobre a história daquele lugar. Os humanos que viveram ali eram devotos do Grande Oceano, grandes marinheiros. Sabia também que aquele lugar teria uma grande importância estratégica, pois dali partiriam grandes barcos de guerra para assediar a costa do "Reinado" humano, o flanco desprotegido. Mas tudo isso pertencia ao futuro. Primeiro deveria aprender as técnicas de navegação dos humanos que viveram ali, e ensina-las a seus comandados. Depois deveria construir os barcos e convencer o General da viabilidade de seu plano.

Por este motivo não escolhera muitos soldados para integrar sua tropa. Preferiu especialistas hobgoblins, como marceneiros, além de goblins. Após um discurso empolgante, onde revelou parte dos seus planos, Komor deu nome àquela cidade: A Lança de Ragnar.

Komor'Gosh: F4, H3, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs
Hobgoblin, Genialidade, Memória Expandida, Patrono, Riqueza; Arte, Ciência, Idiomas, Máquinas.

Gamthail é uma Lança que oferece F+2. O bônus já está incluso em suas características.

Korgan Greyvar

Korgan Greyvar não nasceu como uma criatura especial, nem foi profetizado ou mesmo querido. Ele nasceu em uma caverna imunda, de uma fêmea bugbear deprimente, fruto de uma violência, assim como boa parte dos membros de sua raça. Cresceu em uma tribo insignificante, liderado por um

chefe covarde, que se limitava a atacar pequenos grupos de comerciantes próximos. Nunca possuíam o suficiente e a insatisfação crescia dia após dia.

Quando Thwor Ironfist, em sua crescente busca por poder, matou o líder e tomou o poder da tribo, não ouve sequer uma contestação. Todos foram tomados de um alívio e entusiasmo, pois talvez assim a vida melhorasse. Até este ponto todos entram em consenso quanto à origem de Korgan.

Foi na idade de se tornar um guerreiro que Korgan teria conhecido Gaardalok, e é justamente neste ponto que as versões de sua origem começam a se distinguir. Há os que digam que o jovem bugbear teve um sonho guiando-o ao sumo-sacerdote. Outros dizem que Gaardalok o salvou de uma terrível doença, mas em troca Ragnar exigiu sua alma e servidão. A maior parte, no entanto, acredita simplesmente que o sumos-acerdote viu no jovem um servo promissor. Seja qual for a verdade, Korgan estudou a fundo os ritos e crenças do deus da morte, e após anos de incessante dedicação, foi escolhido como um Emissário de Ragnar.

Entre suas maiores façanhas está ter sido o líder responsável pelo ataque ao principal templo de Glórienn, durante a conquista de Lenórienn. Após derrotar e humilhar os principais clérigos, conta-se que Korgan fez com que a maior parte deles perdesse completamente sua fé antes da morte, e entre estes infelizes descrentes estava o até então sumo-sacerdote de Glórienn.

Com este feito o jovem bugbear se tornou um dos mais temidos e respeitados servos do deus da morte, sendo até mesmo considerado por alguns como o segundo em comando na hierarquia da igreja de Ragnar.

Em combate, Korgan utiliza o seu terrível martelo gigante de forma implacável, atacando os inimigos com força e magias concedidas pelo deus da morte, poupando a vida apenas dos sacerdotes inimigos. Estes encontram a morte pouco tempo depois, mas não sem antes terem sua fé completamente destruída.

Atualmente ele comanda uma equipe denominada “Tropa do Eclipse”, um pequeno grupo de elite a serviço de Thwor Ironfist e Gaardalok. Este grupo teria sido idéia do general, pois em seus anos de viagem ele percebera que os pequenos grupos de aventureiros eram os principais responsáveis por grandes feitos, perseverando onde grandes exércitos jamais conseguiriam. Os componentes deste grupo ainda são desconhecidos, mas boatos dizem que sua atual missão seria a de encontrar o que quer que seja a flecha de fogo profetizada, e destruí-la antes que possa ser usada contra a Aliança Negra.

Korgan Greyvar: F4, H3, R4, A3, PdF0; 30 PVs, 30 PMs
Bugbear; Clericato (Ragnar), Energia Vital, Inimigo (Humanos e Elfos), Magia Negra, Magia Irresistível 2, Mentor (Gaardalok), Patrono (Aliança Negra), Pontos de Vida Extras x1, Pontos de Magia Extras x1, Resistência a Magia; Religião, Intimidação, Tortura.

Lorde Guerreiro, o Grande líder Orc

Séculos atrás, quando as raças orc e anã ainda eram jovens, surgiu um poderoso Lorde demônio vindo de Werra, o reino de Keen. O Demônio possuía uma pele de ferro e em poucos dias se estabeleceu como senhor de uma vasta região do subterrâneo de Arton, que até então era território orc.

Os orcs se tornaram escravos do Lorde Demônio e, durante as décadas que se seguiram, foram obrigados a escavar centenas de metros adentrando o subterrâneo. Os poucos clérigos de Tanna-Toh que conhecem esta história afirmam que o demônio buscava um objeto de grande poder.

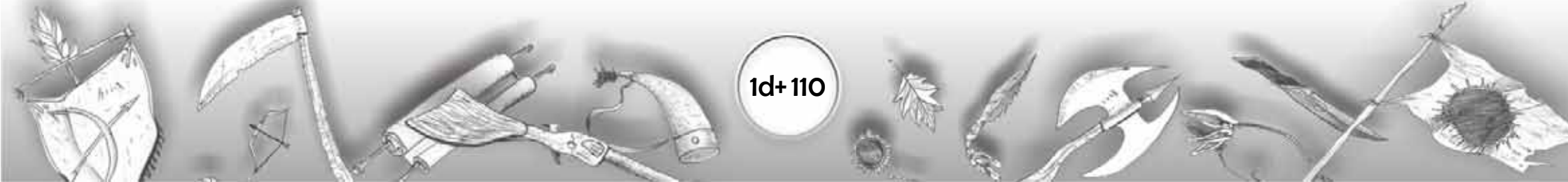
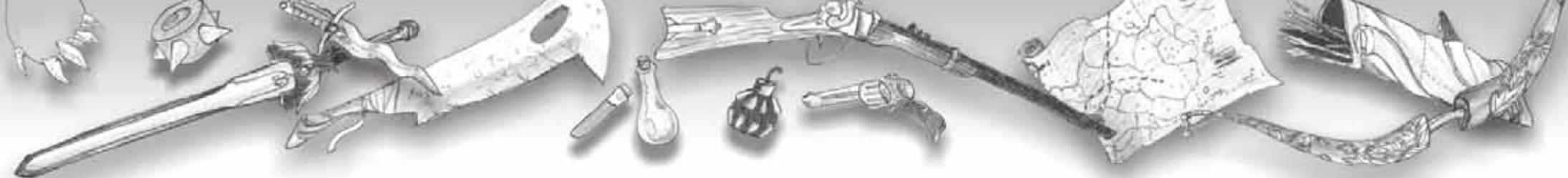
Entretanto, antes que o demônio pudesse atingir seu desconhecido objetivo, surgiu um misterioso guerreiro Orc, cujo nome se perdeu nas brumas do tempo, que, armado de espada e escudo derrotou o demônio e utilizou sua pele para forjar uma armadura de batalha. Gritando impropérios em uma língua desconhecida, mas suficiente para insuflar os Orcs à luta, o guerreiro atacou o insipiente Reino dos Anões.

Em poucos meses todos os grandes heróis da raça anã caíram vítima do guerreiro. Seu exército era dirigido apenas pela fúria, mas em pouco tempo trouxe ao chão várias fortalezas anãs. Os anões mobilizaram suas tropas e enfrentaram os Orcs, utilizando estratégias avançadas para a mente simples dos inimigos. Os Orcs pereceram, mas um grande número de anões caiu antes que a selvageria e habilidade do Lendário Guerreiro Orc fossem barradas.

Quando as dezenas de milhares de orcs estavam reduzidas a uns poucos, foi que começou o verdadeiro combate. Um anão conhecido apenas como Rei de Pedra foi capaz de enfrentar e derrotar o orc, embora nunca mais tenha sido visto após este feito. Alguns afirmam que o Rei de Pedra era o avatar de Khalmyr, embora outros afirmem que na verdade era filho deste. O cadáver e espólio do Guerreiro Orc foram disputados entre os seus próprios soldados que, no entanto, foram capazes de fugir apenas com o elmo, escudo e espada. A armadura estaria trancada no cofre do Rei de Doherimm, entre os mais valiosos tesouros do Reino.

Esta história é pouco conhecida entre humanos e até mesmo entre os Orcs. Os anões, entretanto, possuem vários poemas que ainda são cantados nas tavernas de seu reino subterrâneo, relembrando a glória e queda dos heróis daquele tempo. É claro que a história é relatada do ponto de vista dos anões, e os grandes feitos daquele orc são vistos como maléficos, já que os anões ignoram que ele livrou Arton de um demônio. Apesar disso, suas habilidades marciais são respeitadas, a ponto dos anões o chamarem, na falta de um nome, de Lorde Guerreiro Orc.

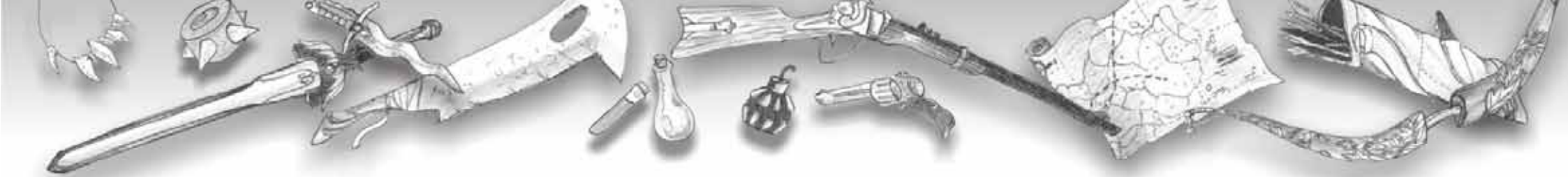
Entre os poucos Orcs que conhecem esta história, o guerreiro deixou de ser apenas uma criatura, e passou a significar um ideal do ser perfeito. Este é um conceito muito complexo para a mente e sociedade simplista dos Orcs, o que apenas denota a importância dos feitos deste guerreiro. Esta seria apenas mais uma história contada por um bardo bêbado em uma taverna de terceira, se não fossem os recentes acontecimentos.

Um Orc conhecido apenas como Lorde Guerreiro se destacou entre os melhores combatentes da Aliança Negra, especialmente por sua habilidade ímpar com

a espada longa e escudo. Este guerreiro veste um elmo, um escudo e uma espada, e cobre seu corpo com pedaços de armaduras de inimigos derrotados. Seu peito nu está cortado por cicatrizes, e o elmo tem a forma da cabeça de um demônio, sendo que nunca foi visto sem ele. Além dos feitos em combate, seu valor como estrategista foi reconhecido, e ele já lidera uma imensa tropa goblinóide. Gaardalok conhece a história do Lorde Guerreiro Orc, e acredita que o atual Lorde Guerreiro possa ser a reencarnação do antigo herói.

Atualmente ele é o mais importante orc da Aliança Negra, e tem conseguido elevar o moral de sua raça, que era desprezada e utilizada apenas como "bucha de canhão" ou para mineração. Seu grande objetivo é saquear Doherimm, e tem tentado convencer o General a atacar Arton norte não apenas pela superfície, mas também pelo subterrâneo. Assim, se até agora a guerra e rivalidade entre os elfos e hobgoblins definiram a Aliança Negra, talvez agora o foco abrangeria também o conflito entre orcs e anões. Uma vez que os orcs são a raça da Aliança Negra que mais tem afinidade com as profundezas do subterrâneo, quem sabe o 'status' da raça se iguale ao dos hobgoblins em um futuro próximo.

O Lorde Guerreiro tem 2,10m de altura, e seus ombros largos e porte robusto chamam atenção mesmo entre orcs e outros goblinóides. Está sempre usando um elmo que imita, assustadoramente, a cabeça de um demônio. Fala de uma forma imponente e com uma voz grave que exige respeito.

Lorde Guerreiro: F5, H4, R5, A3, PdF0; 35 PVs, 25 PMs
Orc, Arena (subterrâneo), Ataque Múltiplo, Ataque Especial (F, Poderoso), Boa Fama (entre os orcs), Pontos de Vida Extras; Kit Guerreiro (Ataque Contínuo; Fortificação).

Itens: o Lorde Guerreiro é visto carregando um escudo que oferece A+2 (já inclusos nas suas características); uma Espada Longa F+2 (já incluso na sua ficha), Flagelo (Anões); e seu elmo demoníaco concede imunidade a magias e efeitos de medo.

Oarthess Sangue-Negro

Essa jovem hobgoblin de 17 anos foi inteligente o suficiente para aproveitar todo o conhecimento que lhe foi oferecido. Ela é a única filha e aprendiz de Ghurrar Sangue-Negro, um dos mais talentosos magos goblinóides já existentes, que traiu a causa da Aliança e saiu pelo mundo em busca de aprimoramento para a sua arte. Desde criança viveu em Enurenlir (a antiga escola de magia da massacrada Lenórienn) aonde escapou de um pouco da violência do modo de vida de Rarnaak e manteve-se concentrada na tarefa de provar que os Sangue-Negro ainda possuem honra.

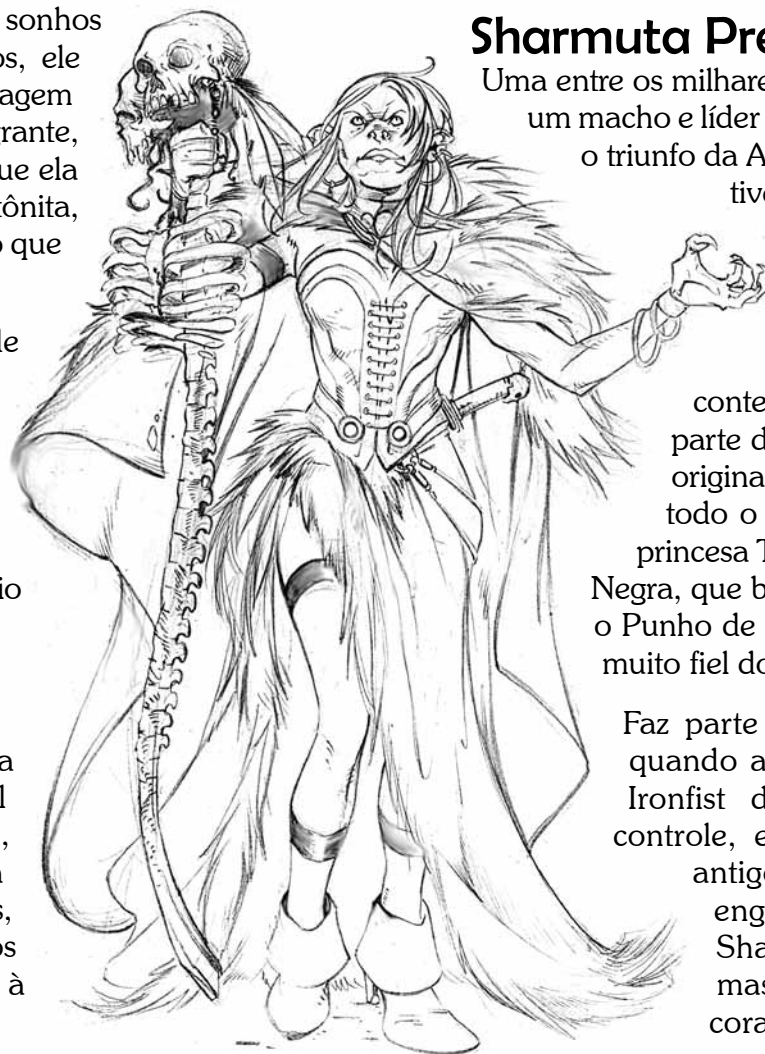
Talvez pela natureza arcana do local, desde criança demonstrou muito interesse e propensão ao aprendizado, faz parte do limitado número de magos "puros" da Aliança Negra, já que a maioria não consegue lidar com as minúcias de Adivinhação e Encantamento e tende a preferir a agressão das magias de combate e guerra; portanto não vai para os combates, apenas estuda e pratica na própria academia. Recentemente, após uma visita a uma biblioteca secreta de seu pai descobriu alguns fatos fascinantes sobre a natureza mágica do sangue, e vem estudando meios para aproveitar melhor estes conhecimentos.

Oarthess é um tanto perturbada, pois a mãe morreu logo após a fuga do pai deixando-a sozinha apenas com seu dom e seus irmãos, soldados egoístas. Tem muito medo de falhar como seu pai fez ao trair a Aliança e abraçar seu

próprio poder, o pai a persegue e a tenta em sonhos e ela não acha que sejam apenas pesadelos, ele possui algum interesse nela. Certa vez em viagem com a Tropa do Eclipse, do qual é integrante, Ghurrar apareceu e pediu gentilmente para que ela viesse com ele. O grupo ficou tenso mas ela, atônita, recusou. Ele simplesmente concordou dizendo que daria mais tempo para que ela pensasse.

Aceitou juntar-se a Tropa numa maneira de ter mais liberdade para trilhar seu próprio caminho, e às vezes se arrepende desse pensamento.

Recentemente perdeu sua maior amiga e confidente, Gandrezkka que morreu na última missão oficial da Tropa do Eclipse. Desnecessário dizer que esse fato abalou o grupo inteiro.

Oarthess Sangue-Negro:
F0, H4, R2, A2, PdF1; 10 PVs, 40 PMs
Hobgoblin, Elementalista (Espírito), Magia Elemental, Magia Negra, Magia Irresistível 3, Mentor (tomos da escola de Enurenlir), Patrono (Aliança Negra), Pontos de Magia Extras x3; Perícia Ciência, Perícia Idiomas, Perícia Manipulação; Assombrada (sonhos com seu pai), Devoção (provar sua lealdade à Aliança Negra).

Sharmuta Presas-de-Prata

Uma entre os milhares de seguidores fanáticos do General, ela vê nele um macho e líder perfeito; e o obedece cegamente para que chegue o triunfo da Aliança Negra. Essa bugbear é um dos poucos que tiveram a honra de serem treinados pelo próprio Thwor, combateu e aprendeu muito sobre o mundo com o General tornando-se uma das subordinadas mais prodigiosas de Ironfist.

Participou de várias sagas importantes dentro do contexto histórico da formação da Aliança Negra, fez parte do grupo que roubou uma boa parte dos projetos originais de Lorde Niebling, estava também cobrindo todo o caminho do General enquanto este capturava a princesa Tanya. Integra um círculo muito secreto da Aliança Negra, que boa parte, até o clero, desconhece. Possui tatuado o Punho de Ferro de Twhor Ironfist nas costas e é uma serva muito fiel do General.

Faz parte da Tropa do Eclipse por ordem do General, quando a Tropa começou a se tornar conhecida Thwor Ironfist decidiu que deveria possuir um pouco de controle, e a designou para o cargo. Ela assassinou o antigo especialista do grupo, Ypilson um goblin engenhoqueiro, fazendo parecer um acidente. Sharmuta hoje ainda serve ao General em segredo, mas se afeiçoou a Tropa, de modo que sentiu seu coração pesar com a morte de Gandrezkka.

Sharmuta Presas-de-prata: F3, H5, R3, A2, PdF2; 15 PVs, 15 PMs Bugbear, Aceleração, Ataque Especial (F, Perigoso, Preciso), Ataque Múltiplo, Mentor (Twhor Ironfist), Patrono (Aliança Negra), Resistência a Magia; Perícia Crime, Perícia Esportes; Devoção (obedecer cegamente as ordens de Twhor Ironfist).

Urkhishktu Mortenegra

Esse hobgoblin é ainda um jovem, mas tornou-se a chave da união da Tropa de Eclipse. Caracteriza perfeitamente o que deve ser um hobgoblin na Aliança Negra: orgulhoso de sua raça e apaixonado pela causa. Luta com fervor para proteger cada integrante restante da Tropa, pois sofreu um duro golpe recentemente.

Teve uma formação militar como todo jovem de sua raça e provavelmente teria vivido a vida inteira como soldado raso se não fosse ambicioso e audacioso o suficiente para salvar seu pelotão, que já estava cansado e muito ferido e retirava-se de um combate complicado. Matou todo um pelotão inimigo usando apenas um arco. Tal ato de bravura chamou a atenção do Alto Escalão, que o nomeou para chefiar um grupo especial: a Ceifa (grupo precursor da Tropa do Eclipse).

Urkhis é um brilhante estrategista e um arqueiro invejável. Além disso, é um exímio lutador em combates corporais; e não duvida nem um pouco de sua capacidade de liderança, pois é abençoado pelo próprio Ceifador. Possui um dos poucos artefatos conhecidos de Ragnar: os Farrapos do Rei.

Perdeu sua amada, Gandrezkka na última missão da tropa e sente-se abalado ainda. Jurou vingança contra o tal Protetorado do Reino querendo a cabeça de Arkam adornando seu cinto, sonha matá-lo com seu próprio braço metálico. Provavelmente já teria saído em busca de vingança se a voz de Oarthess não lhe trouxesse sanidade.

Possui afeto por todos os integrantes da Tropa exceto Korgan que lhe tirou a liderança e começa a impor uma autoridade inexistente. Korgan deve merecer ser respeitado assim como o próprio Urkhis fez antigamente.

Vê em Grom um irmão mais novo que precisa ser protegido, mesmo esse sendo um ogro enorme.

Ultimamente Urkhis foi flagrado várias vezes taciturno e de olho no horizonte no quartel-general do grupo em Rarnaak.

Urkhishktu Mortenegra: F2, H3, R3, A2, PdF5; 25 PVs, 15 PMs Hobgoblin, Aliado (Grom, o ogro), Arena (Ermos), Ataque Especial (PdF, Perigoso, Preciso), Inimigo (Humanos e Elfos), Patrono (Aliança Negra), Pontos de Vida Extras, Tiro Concentrado, Tiro Múltiplo; Sobrevivência, Estratégia (de Ciências); Assombrado (ainda não se recuperou totalmente da morte de sua amada Grandezkka); Kit Ranger (Arquearia, Crítico Aprimorado)

*Urkhishktu Mortenegra ainda é o possuidor do artefato menor Farrapos do Rei (veja sua descrição em Novos Itens Mágicos).

Fichas Variantes

A seguir, apresentamos novas fichas para personagens já apresentados em outros livros e suplementos de Tormenta. Apenas suas estatísticas de personagem serão apresentadas aqui.

Gaardalok, o Sumo-sacerdote de Ragnar

F3, H3, R3, A4, PdF0; 15 PVs, 55 PMs
Bugbear, Clericato (Ragnar), Inimigo (Elfos), Magia Elemental, Magia Negra, Magia Irresistível 3, Patrono (Aliança Negra), Pontos de Magia Extra x4, Telepatia.

Holgor Greatfang, Comandante Hobgoblin

F5, H4, R5, A4, PdF3; 45 PVs, 25 PMs
Hobgoblin, Arena (Rarnaak), Ataque Especial (F, Preciso), Ataque Múltiplo, Deflexão, Energia Extra 1, Inimigo (Elfos), Pontos de Vida Extras x2, Riqueza; Crime, Sobrevivência.

Karbash Fiendsoul, Clérigo-Mestre de Ragnar

F2, H5, R5, A5, PdF2; 45 PVs, 25 PMs
Hobgoblin, Arena (Rarnaak), Energia Vital, Magia Elemental, Magia Negra, Pontos de Vida Extras x2, Riqueza; Crime, Manipulação.

Tanyantalaria, Princesa de Lenórienn

F0, H2, R2, A0, PdF2; 10 PVs, 10 PMs
Elfa, Arena (Lennórienn), Aparência Inofensiva, Magia Elemental; Ciência; Fetiche (livros de magia, que ela não possui no momento), Maldição (prisioneira).

Terrack Hellfire, Comandante dos Magos de Combate

F2, H5, R4, A5, PdF2; 20 PVs, 40 PMs; Hobgoblin, Arena (Rarnaak), Alquimista, Elementalista (Fogo, Terra), Magia Elemental, Magia Negra, Reflexão, Pontos de Magia Extras x2, Riqueza; Idiomas, Investigação.

Thwor Ironfist, o General Bugbear

F9, H7, R9, A6, PdF5; 95 PVs, 45 PMs
Bugbear, Ataque Múltiplo, Ataque Especial (F, Poderoso, Perigoso, Preciso), Aliado (O Personagem-unidade que ele quiser...), Boa Fama Entre goblinóides), Energia Extra 2, Imortal 2, Inimigo (Humanos e Semi-Humanos), Patrono (Aliança Negra), Pontos de Vida Extras x5, Poder Oculto, Torcida; Sobrevivência, Crime, Estratégia, Montaria, Doma; Kit Bárbaro (todos os poderes), Kit Comandante Nato (todos os poderes).

Itens: Thwor tem costumado carregar um Cinto dos Crânios (que funciona da mesma maneira que um Colar dos Crânios) com seis crânios; um Machado F+5 (já inclusos na ficha), Flagelo (Semi-Humanos), Anti-Inimigo (Humanos e Semi-Humanos), Veloz e Vorpal; e Braçadeiras da Armadura Natural, que oferecem A+2 (já inclusos na ficha).

Aliança Alpha!

O Projeto Aliança Negra voltou. E agora para 3D&T Alpha!
Não deixe de conferir esta incrível adaptação!

No Projeto Aliança Negra - Versão 3D&T Alpha você encontra:

- Um estudo aprofundado sobre a organização econômica, militar, política e social do Império da Aliança Negra e a sua atual situação em relação ao Reinado.
- Cinco novas vantagens únicas: Ogro-mago, Meio-ogro, Orc, Bugbear e Hobgoblin.
- Novos kits de personagem, incluindo o Emissário de Ragnar, o Arcanante e o Rebelde Lamnoriano.
- Novas vantagens, itens mágicos, criaturas e máquinas de guerra.
- Regras exclusivas para combate em massa ; incluindo sete tropas prontas para usar como personagens-unidade, como os Fuzileiros Hobgoblins, e os Soldados de Elite Bugbear.
- Novas organizações e localidades de Lamnor, incluindo A Ordem do Gao, a Lança de Ragnar, e Arandir, a cidade rebelde.
- Novos Personagens e fichas atualizadas de personagens antigos do cenário.

Material não-oficial!